



HUMANISTINEN
AMMATTIKORKEAKOULU

OPINNÄYTETYÖ

**Elektroninen urheilu osana nuoren
vapaa-aikaa**

eSports-opas vanhemmalle

Oscar Kivikoski

Kansalaistoiminnan ja nuorisotyön koulutusohjelma

(210 op)

11/2016

HUMANISTINEN AMMATTIKORKEAKOULU

Koulutusohjelman nimi

TIIVISTELMÄ

Työn tekijä Oscar Kivikoski	Sivumäärä 54 ja 10 liitesivua
Työn nimi Elektroninen urheilu osana nuoren vapaa-aikaa. eSports-opas vanhemmalle	
Ohjaava(t) opettaja(t) Hanna Kiuru	
Työn tilaaja ja/tai työelämäohjaaja Turun Nuorisopalvelut, Peeter Nummi	
Tiivistelmä <p>Tämän opinnäytetyön tarkoituksena oli selvittää, mitä digitaalinen pelaaminen ja elektroninen urheilu merkitsevät nuorille sekä elektronisen urheilun soveltuvuutta nuorisotyöhön. Elektroninen urheilu on digitaalisten pelien kilpailullista pelaamista joko kahden yksilön tai joukkueen välisesti. Elektroninen urheilu, joka tunnetaan myös nimillä eSports, e-urheilu ja kilpapelaaaminen, on yksi tämän hetken suurimmista ja nopeimmin kasvavista viihdeteollisuuden kulttuuri-ilmiöistä maailmanlaajuisesti. Kymmeniä miljoonia katsojia verkossa keräävä ja isoja stadioneja täyttävä elektroninen urheilu näkyy myös osana kasvatusta niin koulutusohjelmissa kuin vapaa-ajan viettomahdollisuutenakin.</p> <p>Opinnäytetyön tilaajana oli Turun Nuorisopalvelut. Kehittämistyön tavoitteena oli kehittää Turun Nuorisopalveluille elektronista urheilua hyödyntävää nuorisotyöllistä toimintaa, jolla tavoitettaisiin Nuorisopalveluiden ulkopuolisia, muuten hankalasti tavoitettavia nuoria. Kehittämistyönä perustettiin Turku Game Academy -niminen hanke, joka hyödyntää elektronista urheilua nuorisotyöllisenä väylänä. Turku Game Academy tarjoaa digitaalista pelaamista harrastaville nuorille ammattitaitoiset nuorisotyölliset puitteet mieliharrastustaan varten, muodostaen toiminnasta kiinnostuneista nuorista joukkueita ja tuo peliharrastuksen kautta nuorille sosiaalista vahvistamista, uusia elämyksiä ja ennen kaikkea mielekästä harrastustoimintaa ilmaiseksi. Tulevaisuudessa tämänhetkisten kahden joukkueen lisäksi Turku Game Academyyn perustetaan lisää joukkueita ja toiminnalle omat tilat saatuumme toimintaa laajennetaan lisäksi avoimen pelitoiminnan muodossa.</p> <p>Kehittämistyö oli laadullinen tutkimus. Laadullisina tutkimusmenetelminä kehittämistyössä käytettiin toisia elektronista urheilua hyödyntäviä nuorisotyöllisiä toimijoita tutkivaa benchmarkingia, Turku Game Academyn nuorten yksilöiden ja ryhmädynamiikan kehitystä tutkivaa havainnointia, heidän vanhempien peleihin suhtautumiseen kohdistuvaa havainnointia, kahta digitaalisten pelien ja elektronisen urheilun merkitystä Turku Game Academyn nuorille tutkivaa haastattelua sekä Turun Nuorisopalveluiden ohjaaja Tanja Kuokkaselle tehtyä elektronisen urheilun nuorisotyöhön soveltuvuutta tutkivaa haastattelua. Toisiaan tukevilla ja järjestelmällisesti rytmitetyillä tutkimusmenetelmillä saatiin tutkittua kokonaisvaltaisesti kehittämistyölle tärkeitä asioita. Tutkimusaineisto analysoitiin menetelmäaikajanan pohjalta teemoittain.</p> <p>Tuloksista ilmeni, että elektroninen urheilu on arvokas ja vartenotettava etenkin nuoria kiinnostava sekä nuorille paljon antava tavoitteellinen harrastus, joka sopii nuorisotyön välineeksi. Tuloksista ilmeni myös kasvattajien kiinnostuksen tärkeys peliharrastusta kohtaan ja merkittävyys pelimaailmaan sekä elektroniseen urheiluun tutustumisesta. Tutkimustulosten perusteella negatiiviset asenteet pelaamista kohtaan muuttuvat positiivisemmiksi, kun harrastuksen mahdollisuuksiin ja luonteeseen tutustutaan.</p> <p>Kerätyn tutkimusaineiston pohjalta syntyi Turku Game Academyn lisäksi vanhemmille ja kasvattajille suunnattu Turku Game Academyn nuorten kanssa yhteistyössä tehty eSports-opas, joka tiivistää peliharrastuksen mahdollisuudet, faktatiedot ja monimuotoisen hyödyntämisen kehittävänä sekä sosiaalisena harrastuksena. Oppaassa pintaraapaistaan elektronisen urheilun maailmaa, esitetään ylläpidettäviä terveitä pelitapoja, tutustutetaan lukija peliharrastuksen luonteeseen ja annetaan käytännön vinkkejä, kuinka lähestyä sekä tukea pelaavaa nuorta hänen mieliharrastuksessaan. Oppaan tarkoituksena on tarjota kasvattajille ensiaskel elektronisen urheilun maailmaan, johon tutustuttaisiin ideaalitalanteessa lisää yhdessä nuoren johdolla.</p>	
Asiasanat nuorisotyö, elektroninen urheilu, pelaaminen, pelit, harrastukset, yhteisöllisyys	

HUMAK UNIVERSITY OF APPLIED SCIENCES
Name of the Degree Programme

ABSTRACT

Author Oscar Kivikoski	Number of Pages 54 and 10 attached
Title eSports as a part of youths' free time. eSports-guide for parents	
Supervisor(s) Hanna Kiuru	
Subscriber and/or Mentor Turku Youth Services, Peeter Nummi	
<p>Abstract</p> <p>The objective of this thesis was to gather information about the possibilities of eSports in youth work and about the meaning eSports and digital games to youth. eSports, also known as electronic sports, means playing digital games competitively either by two individuals or teams against each other. eSports is currently one of the major cultural phenomena internationally and in Finland. eSports, which gathers tens of millions of viewers online and fills massive stadiums, is not only a pastime activity but also used in education.</p> <p>The subscriber of this thesis was the Youth Services of the City of Turku, located in South-Western Finland. Turku Youth Services only offered some game activities but had not used eSports as a part of youth work. The objective of this thesis was to develop eSports activities for youth who were previously outside the services. Together with youth worker Tanja Kuokkanen we founded Turku Game Academy, a project, which offers a professional environment for an eSports hobby for youth interested in digital games and eSports. In the future, in addition to our two current eSports teams, Turku Game Academy will found new teams and open activities after getting their own facilities.</p> <p>This thesis was a qualitative study. In order to gather information, such methods as interviews, observing and benchmarking were used. These various methods gathered information of the youth of Turku Game Academy, their parents and eSports' viability in youth work.</p> <p>The results show that eSports is a valuable and multidimensional hobby for youth, which can be used in and is suitable for youth work. Moreover, the results show that the educators' interest in the hobby and familiarizing with digital games and eSports is important. Based on the results, attitudes towards games and eSports become more positive when people are introduced to the possibilities of eSports and games as a hobby.</p> <p>As the final product of this thesis, in addition to Turku Game Academy, a brief and appealing eSports guide for parents was created. It was drafted together with the youth of Turku Game Academy. It summarizes information about the nature of eSports and games as a hobby and how one can support youth in their hobby. Furthermore, it includes healthy gaming habits and experiences from youth. The goal of the guide was to introduce parents and educators to the world of eSports preferably together with their offspring.</p>	
Keywords youth work, electronic sports, playing, games, hobbies, communality	

SISÄLLYS

TIIVISTELMÄ

ABSTRACT

1 JOHDANTO	5
2 CASE	8
3 KÄSITTEET	10
3.1 Elektroninen urheilu	10
3.2 Sosiaalinen vahvistaminen	13
3.3 Harrastustoiminta	14
3.4 Ryhmä ja yhteisöllisyys	15
4 PELIKULTTUURI, PERINTEINEN URHEILU JA PELIEN VAIKUTUKSET NUORIIN	18
4.1 Pelit ja elektroninen urheilu kulttuuri-ilmiönä	18
4.2 Elektroninen urheilu verrattuna perinteiseen urheiluun	22
4.3 Nuorten roolimallit peleissä ja elektronisessa urheilussa	26
4.4 Peliin positiiviset vaikutukset nuoriin	27
5 ELEKTRONINEN URHEILU OSANA KASVATUSTA	30
6 MENETELMÄT	34
6.1 Haastattelut	34
6.2 Havainnointi	38
6.3 Benchmarking	40
6.4 Menetelmien sopivuus	41
7 TULOKSET JA ANALYSOINTI	43
7.1 Elektroninen urheilu on kehittävä, tavoitteellinen ja sosiaalinen harrastus nuorelle	43
7.2 Elektroninen urheilu sopii nuorisotyön välineeksi	46
7.3 Vanhempien ja kasvattajien tutustuttaminen elektroniseen urheiluun ja peleihin on tärkeää	47
8 ESPORTS-OPAS	51
9 JOHTOPÄÄTÖKSET	52
LÄHTEET	55
LIITTEET	62

1 JOHDANTO

Elektroninen urheilu, lyhyesti digitaalisten pelien kilpailullinen pelaaminen, on suuremmassa suosiossa kuin koskaan aikaisemmin. Isoillakin stadioneilla järjestettävät peliturnaukset sekä -tapahtumat loppuunmyydään nopeasti keräten parhaimmillaan kymmeniä miljoonia samanaikaisia katsojia lähetyksiinsä verkossa. (Heitner 2015; Magus 2015; Suomen Elektronisen Urheilun Liitto 2016.) Lähes 10 miljoonaa aktiivista käyttäjää katsoo pelejä päivittäin *Twitch*-sivustolla, jossa pelaajat voivat striimata eli suoratoistaa pelaamistaan suorana lähetyksenä internetin välityksellä katsojalle (Twitch 2016). Elektronisesta urheilusta, yhdestä nopeimmin kasvavista viihdeteollisuuden aloista onkin tullut merkittävää liiketoimintaa – elektroninen urheilu tuotti vuonna 2015 noin 370 miljoonaa euroa ja tämän vuoden ennusteet liikkuvat noin 470 miljoonassa eurossa (Aalto 2015; Deloitte 2016).

Elektroninen urheilu on kulttuuri-ilmiönä kasvanut suosioonsa vasta viime vuosien aikana, vaikka se juontaakin juurensa jo 90-luvulle (Wingfield 2014a). Helsingin Sanomat käytti käsitettä ”eSports” julkaisuissaan ensimmäisen kerran vasta kesäkuussa 2013 ja uusin artikkeli koskikin Suomen maailmanmestaruusvoittoa *Counter-Strike: Global Offensive* -pelissä (Hämäläinen 2016a; Mykkänen 2013). Elektroninen urheilu on vihdoinkin alkanut saada medianäkyvyyttä, mutta silti kirjallisuus aiheen saralla on vähäistä – esimerkiksi Turun kaupungin pääkirjastosta hakusanoilla ”elektroninen urheilu”, ”eSports”, ”kilpapelaaaminen” tai ”e-urheilu” ei löydy ainoatakaan aiheeseen suoraan liittyvää teosta, ja ainoat varteenotettavat elektronista urheilua edes sivuavat teokset ovat nuorisotyölliset *Pelikasvattajan Käsikirja* sekä *Nuorisotyö pelaa*.

Vuonna 2015 10–19-vuotiaista nuorista 81,6% pelasi viikottain tai useammin digitaalista viihdepeliä ja jopa 52,2% päivittäin (Mäyrä, Karvinen & Ermi 2015, 27). Lisäksi 18–29-vuotiaiden suomalaisten miesten mielestä elektroninen urheilu on kolmanneksi suosituin urheilulaji heti jääkiekon ja jalkapallon jälkeen (Sponsor Insight 2016). Pelit ovat edenneet vapaa-ajan täytteestä harrastukseksi. Kuitenkin pelaamiseen ja pelaajiin suhtaudutaan edelleen vaihtelevasti. Varsinkaan

vanhemmat sukupolvet eivät ymmärrä eivätkä tunne elektronisen urheilun ja digitaalisten pelien maailmaa. (Duggan 2015; Mykkänen 2013.) Nuorisoalalla elektronista urheilua hyödyntävät vain muutamat toimijat, vaikka potentiaalia nuorten tavoittamiseen ja osallistamiseen peliharrastuksesta väylänä löytyykin.

Opinnäytetyöni tilaajana toimii Turun kaupungin Nuorisopalvelut. Pelitoimintaa on järjestetty Turussa vain muutaman suljetun kerhon merkeissä ja avoin toiminta ei ole vetänyt nuoria puoleensa. Turun nuorisopalveluilla ei ole ollut mitään elektronisen urheilun kulttuuriin suuntautunutta toimintaa, vaikka muiden trendien suhteen Turun Nuorisopalvelut ovat olleet ajan tasalla. Muualla Suomessa ja maailmalla elektronista urheilua hyödynnetään jo monimuotoisesti osana kasvatusta. Pelaamisen suosion vuoksi Turun Nuorisopalvelut tarvitsevat nuorille tarjottavaa pelitoimintaa.

Turun Nuorisopalveluiden tilannetta elektronisen urheilun suhteen voidaan kehittää selvittämällä, mitä kaikkea pelit ja elektroninen urheilu voi merkitä nuorille sekä soveltuuko elektroninen urheilu osaksi nuorisotyötä. Kehittämistyöni tarkoituksena on selvittää elektronisen urheilun soveltuvuutta osaksi nuorisotyötä ja pelaamisen merkitystä nuorille. Kehittämistyöni tutkimuskysymyksinä toimivat: ”Mitä nuoret saavat elektronisesta urheilusta?” ja ”Voiko elektroninen urheilu olla osa nuorisotyötä?”. Kehittämistyöni kohderyhmä rajautuu 16–29-vuotiaisiin nuoriin. Aikaisempia tehtyjä opinnäytetöitä elektronisesta urheilusta nuorisotyössä on vain pari (Borre 2016; Nopanen 2015).

Olen itse elektronisen urheilun aktiivinen seuraaja ja harrastaja. Seuraan useampien pelien turnauksia aktiivisesti verkossa ja pelaan itsekin montaa peliä, jotka ovat suosittuja elektronisessa urheilussa. Olen jo viiden vuoden ajan seurannut elektronisen urheilun kehitystä ja viimeisen kahden vuoden ajan tarkastellut elektronista urheilua nuorisotyölliseltä kannalta. Olen tutustunut pelikasvatukseen ja sen monimuotoisuuteen erityisesti opintojeni aikana, perehtyen niin live- ja pöytäroolipeleihin, digitaaliseen nuorisotyöhön kuin digitaaliseen pelikasvatukseenkin. Ymmärrän pelien hyvät ja huonot puolet kasvatustyötä ajatellen ja osaan ajatella kriittisesti niiden toimivuutta omalla ammattialallani.

Aion kehittämistyönäni perustaa ja kehittää Turun Nuorisopalveluille nuorisotyöllistä elektronisen urheilun toimintaa tavoitteellisen pelikerhon muodossa ja luoda tiiviin vanhemmille suunnatun elektronisen urheilun oppaan. Näitä varten käytän menetelminäni haastattelua, havainnointia ja benchmarkingia. Benchmarkingilla selvitän nuorisotyöllisen elektronisen urheilun toimijoiden toimintamalleja sekä pelaamisen ja elektronisen urheilun soveltuvuutta nuorisotyöhön. Haastattelen (Turku Game Academyn) ja havainnoin pelejä harrastavia nuoria selvittääkseni elektronisen urheilun merkitystä nuorille sekä soveltuvuutta harrastukseksi ja nuorisotyön välineeksi. Lisäksi havainnoin heidän vanhempiaan selvittääkseni heidän suhtautumistaan pelaamiseen ja sen muuttumista nuorisotyöllisen pelitoiminnan myötä. Analysoin saamani tutkimusaineiston tekemäni menetelmäaikajanan pohjalta (kuvio 2). Vertailen eri menetelmillä keräämiäni aineistoja toisiinsa ja jaottelen tutkimusaineiston teemoittain.

Tarkastelen opinnäytetyössäni elektronista urheilua ja pelaamista sosiokulttuurisena ilmiönä, vertaan elektronisen urheilun luonnetta perinteiseen urheiluun sekä selvitän pelien haittoja ja positiivisia vaikutuksia. Opinnäytetyön toisessa luvussa esittelen tilaajan ja kehittämistyön kohteen. Kolmannessa luvussa käsittelen opinnäytetyön kannalta tärkeitä käsitteitä. Neljännessä luvussa käsittelen pelejä ja elektronista urheilua sosiokulttuurisena ilmiönä, vertaan elektronista urheilua perinteiseen urheiluun ja käsittelen pelien roolimalleja sekä vaikutuksia nuoriin. Viidennessä luvussa käsittelen pelaamista ja elektronista urheilua osana kasvatusta. Kuudennessa luvussa esittelen kehittämistyössäni käyttämäni aineistonkeruumenetelmät ja seitsemännessä luvussa esittelen käyttämäni aineiston analyysimenetelmät sekä kehittämistyöni tulokset. Kahdeksannessa luvussa esittelen tekemäni eSports-oppaan ja yhdeksännessä luvussa opinnäytetyöni johtopäätökset.

2 CASE

Turun Nuorisopalvelut toteuttavat nuorisolaissa määriteltyjä alle 29-vuotiaille tarkoitettuja nuorisotyön perustehtäviä, joita ovat nuoren kasvun ja itsenäistymisen tukeminen, nuoren aktiivisen kansalaisuuden edistäminen, nuoren sosiaalinen vahvistaminen sekä nuorten kasvu- ja elinolojen parantaminen (Nuorisolaki 72/2006, 1§; Turku 2016). Opinnäytetyössäni sovellan elektronista urheilua ja digitaalista pelaamista osaksi Turun Nuorisopalveluiden tarjontaa perustamalla Turun Nuorisopalveluiden ohjaaja Tanja Kuokkasen kanssa Turku Game Academyn.

Turku Game Academyä edeltäneeseen Pelittääkö? -kerhoon, jonka Kuokkanen perusti maaliskuussa 2016, haettiin yli 15-vuotiaita poikia, joiden pääasialliset sosiaaliset kontaktit tapahtuivat verkossa tai pelien maailmassa. Hakemuksia toimintaan tuli yli 30, mutta vain 7 nuorta voitiin ottaa aluksi toimintaan mukaan tietokoneiden rajallisen määrän takia. Toimintaa järjestettiin viikottain Turun Nuorten taide- ja toimintatalo Vimmassa. Myöhemmin nuorten määrä väheni viiteen nuorten pelaaman pelin viiden hengen joukkuekoon vuoksi. Toiminnassa toisena ohjaajana toiminut henkilö jättäytyi toiminnasta pois huhtikuussa 2016 ja liityin itse toimintaan mukaan epävirallisena ohjaajana. Samoihin aikoihin nuorten keskuudessa havaittiin tasoeroja pelatun pelin suhteen ja päätimme jakaa nuoret kahteen joukkueeseen. Pelittääkö? -kerhon nimi koettiin hieman kankeaksi ja toimintaa oli tarkoitus muuttaa ammattimaisemmaksi. Uusimme Pelittääkö? -kerhon imagon ja päädyimme nuorten kanssa nimeen ”Turku Game Academy”. Verkkopelitapahtumia järjestävän *Gateway ry:n* puheenjohtaja Sammy Immonen auttoi toiminnan käynnistämisessä.

Turku Game Academy (jatkossa TGA), joka lähti alun perin liikkeelle Pelittääkö? –kerhona Turun Nuorisopalveluiden ohjaaja Kuokkasen johdolla, on Turun Nuorisopalveluiden elektronisen urheilun hanke, jonka tavoitteena on mahdollistaa pelaaville nuorille tavoitteellista harrastustoimintaa heidän mieliajanvietteestään moniammatillisessa ympäristössä. Toiminta on kaupungin rahoittamaa. TGA tähtää tuomaan pelaavia nuoria yhteen, tarjoamaan nuorille tilat ja välineet elektronisen urheilun harrastamiseen ja antamaan nuorille ikimuistoisia kokemuksia niin

elektronisen urheilun arkisen toiminnan, tapahtumien kuin retkienkin merkeissä – kaiken tämän pelisuuntautuneiden nuorisotyöntekijöiden läsnä ollessa. Tavoitteena on pitää huolta nuorten hyvistä pelitavoista, hyvinvoinnista ja kannustaa heitä saavuttamaan tavoitteensa peliharrastuksen suhteen. Toimintaa edistetään ja kehitetään täydessä yhteistyössä nuorten kanssa ja nuoret toimivatkin toiminnan fokuksena.

TGA perustettiin yhteistyössä Pelittääkö? -kerhon neljän nuoren kanssa toukokuun 2016 alussa avoimen pelaajahaun kautta, jota levitettiin Facebookissa. Toiminta perustuu samaa peliä pelaavien nuorten yhteentuumiseen. Entisen Pelittääkö? -kerhon jakauduttua kahtia nuoret tarvitsivat joukkueisiin loput pelaajat. Hakemuksia kahteen *Counter-Strike: Global Offensive* -pelin joukkueisiin tuli parissa päivässä liki 50, joista valittiin yhteensä puuttuvat 6 nuorta kahteen 5:n hengen joukkueeseen; TGA Stratokseen ja TGA Vaporiiin. Samat nuoret ovat pysyneet toiminnassa mukana lukuun ottamatta yhtä pelaajavaihdosta koulukiireiden vuoksi. Suurin osa nuorista on 17–18-vuotiaita. Tulevaisuudessa TGA:n on tarkoitus perustaa joukkueita myös muihin peleihin.

TGA saa toiminnalleen omat tilat ja välineet vuodenvaihteeseen mennessä. Kumpikin joukkue harjoittelee säännöllisesti 3 kertaa viikossa etänä ja samassa tilassa tapahtuvat harjoitukset voidaan aloittaa, kun toiminnalle saadaan omat tilat ja välineet. TGA:lla on aktiivinen Whatsapp-ryhmä ja tapaamisia järjestetään noin 2 kertaa kuukaudessa.

Kehittämistyöni lopputuotoksena toimii vanhemmille suunnattu elektronisen urheilun opas. Opas on merkittävä Turun Nuorisopalveluille ja koko nuorisotyön kentälle vanhempien sukupolvien vähäisen pelitietouden takia. Oppaani ja opinnäytetyöni avulla pyrin muuttamaan suhtautumista pelejä kohtaan positiivisemmaksi perustellusti.

3 KÄSITTEET

Tämä luku sisältää opinnäytetyöni kannalta tärkeiden käsitteiden esittelyn. Opinnäytetyöni kannalta tärkeitä käsitteitä ovat elektroninen urheilu, sosiaalinen vahvistaminen, harrastustoiminta sekä ryhmä ja yhteisöllisyys. Elektroninen urheilu on keskeisessä roolissa opinnäytetyössäni, joten sen perusteellinen avaaminen on tärkeää. Sosiaalinen vahvistaminen, harrastustoiminta sekä ryhmä ja yhteisöllisyys liittyvät käsitteinä puolestaan vahvasti nuorisotyöhön sekä pelaamisen yhteisöllisyyteen. Kokonaisuudessaan termit ovat tärkeitä puhuttaessa elektronisesta urheilusta ja pelaamisesta harrastuksena.

3.1 Elektroninen urheilu

Elektroninen urheilu, josta käytetään montaa nimeä (eSports, kilpapelaaaminen) on tietotekniikkaa hyödyntävää kilpaurheilua, jota harrastetaan niin joukkue- kuin yksilömuodossakin pelimuodosta ja pelistä riippuen (kuva 1) (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen (toim.) 2014, 30; SEUL 2016). Elektronista urheilua harrastavana voidaan pitää ketä tahansa, joka käyttää tietoteknistä pelilaitetta pelatakseen joko yksin itsensä kehittämiseksi tai toisen henkilön kanssa, lähiverkossa tai internetin yli (Harviainen ym. 2014, 30). Elektroninen urheilu itsessään nostaa myös viihdemuotona kiinnostusta itse pelejä kohtaan ja tuo samalla sosiaalisen tiimipelaamisen näkökulman perinteisen yksinään pelaamisen rinnalle (Visionist 2015a).

Elektronisen urheilun pelit jakautuvat eri alalajeihin, joista suosituimmat ovat ensimmäisen persoonan ammutapelit (FPS – first person shooter), areenataistelut (MOBA – multiplayer online battle arena) ja reaaliaikaiset strategiapelit (RTS – real time strategy). Suosituimpia näiden alalajien pelejä ovat ensimmäisen persoonan ammutapeli *Counter-Striken* (CS) eri versiot, areenataistelupelit *League of Legends* (LoL) ja *Defense of the Ancients 2* (DOTA 2) sekä reaaliaikainen strategiapeli

Starcraft II. Elektronisen urheilun maailmasta löytyy myös rauhallisempia pelejä toimintavetoisten pelien vastapainoksi kuten korttipeli *Hearthstone*. (Visionist 2015a.)



Kuva 1: Virtus Pro -organisaation *Counter-Strike: Global Offensive* -joukkue: Adela Sznajder/*DreamHack* 2016, kaikki oikeudet pidätetään

Suurin osa elektronisen urheilun peleistä on joko osittain tai täysin ilmaisia, joten kilpapeliharrastuksen aloittamiseen ei vaadita suuria sijoituksia. Pelaamiseen vaaditaan käytännössä vain pelikelpoinen tietokone oheislaitteineen. (Visionist 2015a.) Kuitenkin korkeammalle tasolle noustessa laitevaatimuksetkin nousevat: pienetkin viat tai puutteet tietokoneessa voivat vaikuttaa merkittävästi pelissä pärjäämiseen ja kuten kaikessa muussakin kilpaurheilussa, vastustajille ei ole varaa antaa etulyöntiasemaa (Visionist 2015b).

Jere Alasen, tunnetun *RCTIC eSports* -organisaation toimitusjohtajan, mukaan elektronisen urheilun hienous on ehdottomasti lajin monipuolisuudessa ja aloittamisen helppoudessa. Hän kuvailee lajia omalla tavallaan rennoksi, kun sitä voi harrastaa kavereiden kanssa. Harrasteasteelle on helppo lähteä mukaan: ”Hankit tietokoneen tai konsolin pelitarvikkeineen ja joko yhdessä kaveriporukassa tai

yksilönä voit helposti löytää kilpailullisen pelin, joka tarjoaa nopeasti ottelun/vastustajan parilla klikkauksella”. (Visionist 2015a.)

Korkealle tasolle noustessa ja ammattimaisuuteen siirryttäessä laji muuttuu kuitenkin erittäin vaativaksi psyykkisesti ja jopa fyysisesti (Visionist 2015a). Pelaajat tarvitsevat hyvän kunnon lisäksi hyvää strategista havainnointikykyä, kommunikaatiotaitoja, kykyä tehdä nopeita päätöksiä sekä ryhmätyötaitoja (Tuominen 2015). Lisäksi ammattipelaajilta vaaditaan itsehillintää ja periksiantamattomuutta niin pelien sisällä kuin ulkopuolellakin: pelaajan vanhemmat eivät välttämättä arvosta hänen uravalintaansa, fanit eivät ymmärrä epäonnistumisia ja suurin osa palkintopoteistakin menee vain parhaista parhaimmille (Savov 2014).

Erilaisten strategioiden ja joukkuetaktiikoiden harjoittelu yhdessä joukkueen kanssa on menestyksen edellytys. Joukkuepeleissä omat joukkueoverit toimivatkin toistensa opettajina. Hyvästä joukkueesta tai organisaatiosta löytyy myös henkilöitä, joilla on tietoa, taitoa ja intoa olla yhteyksissä tapahtumanjärjestäjiin, sponsoreihin ja muihin sidosryhmiin. (Visionist 2015c.) Organisaatioiden ulkopuolisiakin elektronisen urheilun kanssa tekemisissä oleviakin ammattilaisia löytyy, kuten turnausjärjestäjiä, eSports startup-yrityksiä ja muita yrityksiä, jotka hyödyntävät elektronista urheilua (Nolte 2015).

Elektronisen urheilun kilpailut voidaan jakaa kahteen eri lajiin: internetissä pelattaviin turnauksiin ja paikallisesti lähiverkossa järjestettäviin turnauksiin (Visionist 2015d). Monet turnausjärjestäjät järjestävät viikottaisia pieniä ilmaisia turnauksia, joihin on helppo osallistua (Visionist 2015a). Suurin osa paikallisista turnauksista järjestetään lähiverkkoon keskitetyissä LAN-tapahtumissa (lähiverkkotapahtumissa), joissa pelaajat tulevat tietokoneinensa viihtymään samanhenkisten ihmisten kanssa, osallistumaan turnauksiin ja nauttimaan tapahtumajärjestäjän tuottamasta oheisohjelmasta (SEUL 2013, 7). Pelitapahtumissa menestyminen tuo näkyvyyttä, mikä saattaa herättää sponsorien kiinnostuksen. Pelitapahtumat ovat muutenkin erinomaisia mahdollisuuksia elektronisen urheilun harrastajien verkostoitumiseen. (Visionist 2015d.)

3.2 Sosiaalinen vahvistaminen

Sosiaalisella vahvistamisella tarkoitetaan nuorisolain mukaan ”nuorille suunnattuja toimenpiteitä elämäntaitojen parantamiseksi ja syrjäytymisen ehkäisemiseksi” (Nuorisolaki 72/2006, 2§). Sosiaalista vahvistamista alettiin käyttää terminä syrjäytymisen sijaan termin negatiivissävytteisyyden ja leimaavuuden takia (Herranen & Lundbom 2011, 18; Valtakunnallinen Työpajayhdistys Ry 2015, 4). Tavoitteena sosiaalisessa vahvistamisessa on yksilön saaminen ja saattaminen yhteisölliseen toimintaan ja aktiiviseksi kansalaiseksi tukeminen (Herranen & Lundbom 2011, 18; Pietikäinen 2013). Käsitteenä termi tunnetaan hänen mukaansa lähinnä nuorisolalla (Pietikäinen 2013).

Nuorisolain määritelmän lisäksi sosiaalinen vahvistaminen voidaan määritellä monella tapaa. Herranen ja Lundbomin mukaan sosiaalinen vahvistaminen tarkoittaa kokonaisvaltaista moniammatillista elämäntaitojen tukemista, jonka tavoitteena on yksilön hyvinvoinnin lisääminen ja sen edistäminen (Herranen & Lundbom 2011, 6 & 13). Anttonen puolestaan määrittelee termin yksilön ja yhteisön kasvun tukemiseksi (Anttonen 2007, 4). Pietikäinen taas näkee sosiaalisen vahvistamisen olevan kokonaisvaltaista ja moniammatillista elämäntaitojen, hyvinvoinnin ja osallisuuden tukemista (Pietikäinen 2013). Itse käsitän termin opinnäytetyössäni kokonaisvaltaiseksi yksilön ja yhteisön elämäntaitojen tukemiseksi.

Jokainen voi tarvita sosiaalista vahvistamista, tukea, ohjausta ja neuvontaa jossakin vaiheessa elämäänsä (Herranen & Lundbom 2011, 6). Sosiaalinen vahvistaminen ei ole ikäsidonnaista, vaikka se painottuukin lapsiin ja nuoriin (Herranen & Lundbom 2011, 16). Välttämättä mistään mittavasta toimenpiteestä ei tarvitse olla kysymys vaan enemmänkin siitä, että tukea on tarjolla silloin, kun sitä tarvitaan (Herranen & Lundbom 2011, 6). Sosiaalinen vahvistaminen on prosessi, joka tehdään yhdessä yksilön kanssa ja yksilön luvalla, jossa parannetaan asteittain yksilön elämäntilannetta ja -hallintaa (Herranen & Lundbom 2011, 18; Pietikäinen 2013). Eniten sosiaalista vahvistamista tarvitsevat ne, joilla on haasteita elämäntaitojensa (Pietikäinen 2013).

Sosiaalisessa vahvistamisessa yksilö- ja yhteisötaso kulkevat käsi kädessä Herrasen ja Lundbomin mukaan: hyvinvoiva yksilö jaksaa olla aktiivinen jäsen erilaisissa yhteisöissä, jotka voivat puolestaan lisätä yksilön hyvinvointia (Herranen & Lundbom 2011, 6). Arkipuheessa sosiaalinen vahvistaminen ymmärretään monenlaisena työnä, jonka painopiste on nimenomaan ennaltaehkäisevässä työssä: varhaista puuttumista, interventioita riskirajoilla, elämän nivelvaiheiden tunnistamista, korjaavia toimia, moniammatillista työtä ja erilaisten palvelujen tuottajien verkostoitumista kaikenikäisten ihmisten ja ryhmien kanssa paremman tulevaisuuden puolesta (Herranen & Lundbom 2011, 13).

Riskitekijöinä heikon koulusuoriutumisen ja työttömyyden ohella ovat muun muassa irrallisuus perheestä ja luonnollisesta sosiaalisesta ympäristöstä (Herranen & Lundbom 2011, 19). Valtakunnallisen Työpajayhdistyksen mukaan olisi tehokkainta keskittyä alisuoriutumisen katkaisemiseen vahvistamalla nuoren minäkäsitystä ja itsetuntoa (Valtakunnallinen Työpajayhdistys Ry 2015, 14). Pietikäinen (2013) puolestaan painottaa, että ajan antaminen sekä dialogisen ja kohtaavan tuen tarjoaminen on tärkeää. Sosiaalisen vahvistamisen palveluiden tulisi myös hänen mielestään olla helposti saavutettavia ja henkilökohtaisia (Pietikäinen 2013).

3.3 Harrastustoiminta

Englanninkielinen sanakirjasivusto määrittelee käsitteen ”hobby” (harrastus) aktiviteetiksi tai kiinnostuksen kohteeksi, jolla tavoitellaan mielihyvää tai rentoutumista ilman, että toiminta on pääasiallista ajanvietettä tai ammatti (Dictionary 2016). Harrastuksia voi olla laidasta laitaan: esimerkiksi urheilua, liikuntaa tai taidetta (Infopankki 2014). Yhteistä kaikille harrastuksille on kuitenkin itsensä toteuttaminen ja tekemisen mielekkyys.

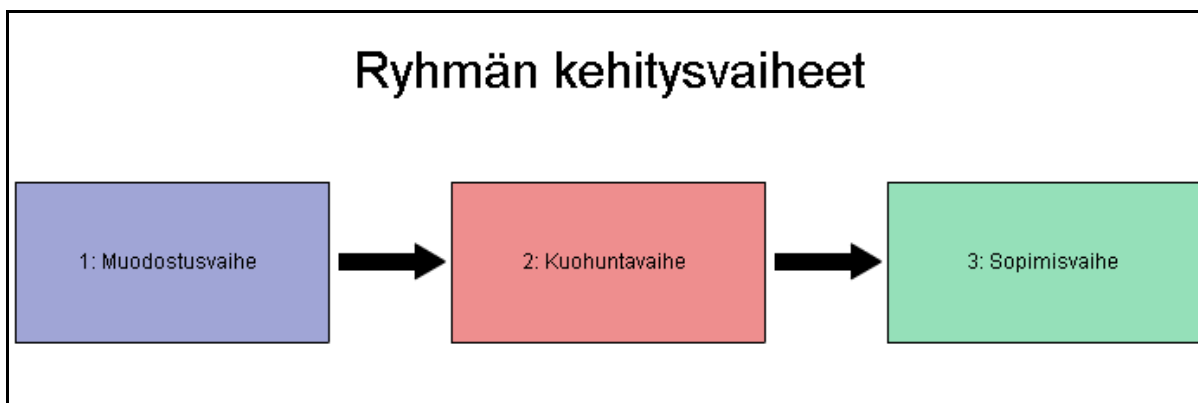
Elektronisesta urheilusta ja pelaamisesta harrastuksena puhutaan paljon: ongelma- ja liikapelaaminen sekä pelien epäsosiaalisuus ja vaarallisuus lapselle tai nuorelle ovat stigmoja, joita jotkut edelleen kantavat mukanaan. Pelien immersiiivisyys eli mukaansatempaavuus on monille vanhemmille huolenaihe ja eivät siksi kannusta nuorta pelaamaan vaan pyrkivät ennemminkin kontrolloimaan sitä. Elektronisen

urheilun, kuin minkään muunkaan harrastuksen, ei ole tarkoitus olla elämää hallitsevaa ja kaiken ajan nielevää toimintaa. Se on harrastus siinä missä kalastaminen, piirtäminen tai punttien nostelukin, Tuominen kertoo. (Tuominen 2015.) Elektroninen urheilu on myös harrastuksena kätevä: ajankohdalla ei ole niin väliä ja harrastukseen tarvitaan vain pääsy tietokoneeseen ja verkkoon oli se sitten kotona, kahvilassa tai pelitalolla (Aalto 2015).

Suomen Elektronisen Urheilun Liiton (SEUL) puheenjohtaja Erkki Jousten mukaan nuorten parissa merkittävän harrastuksen huomioiminen on tärkeää, kun siihen pystytään luontevasti yhdistämään myös lajin parissa pärjäämistä edistävää terveys- ja elämäntapakasvatusta (Hiilinen 2015). Peliharrastuksen liikunnattoman luonteen vuoksi on tärkeää tuoda säännöllisiä taukoja ja liikuntaa osaksi harrastusta. Tätä voidaan "kaupata" pelaavalle nuorelle pelisuoritusten parantumisen kautta: aivot toimivat paremmin, kun ne saavat riittävästi happea ja taukojummat edistävät verenkiertoa. Ergonominen peliympäristö on aikaa vievälle peliharrastukselle myös erittäin tärkeää. Käsittelen kehittämistyöni myöhemmissä luvuissa syvemmin pelaamista ja elektronista urheilua harrastuksena monipuolisesti.

3.4 Ryhmä ja yhteisöllisyys

Ryhmällä tarkoitetaan useamman henkilön joukkoa, jolla on yhteinen päämäärä ja jossa yksilö tiedostaa kuuluvansa osaksi ryhmää. Ryhmät voidaan luokitella ryhmäsuuntautuneisiin eli primaariryhmiin ja tehtäväsuuntautuneisiin eli sekundaariryhmiin. Primaariryhmien ensisijaisena tarkoituksena on tyydyttää jäsentensä yhteenkuuluvuuden ja läheisyyden tarvetta. Primaariryhmät ovat pitkäkestoisia eivätkä hajoa tietyn päämäärän saavutettuaan, kuten esimerkiksi perheet ja ystäväsuhteet. Sekundaariryhmät puolestaan muodostetaan tietyn tavoitteen saavuttamiseksi. Sekundaariryhmiä ovat esimerkiksi opiskeluryhmät sekä päätöksentekoon ja ongelmanratkaisuun keskittyvät ryhmät. Ihmissuhteiden merkitys ei ole primaariryhmien tavoin tärkeää sekundaariryhmille vaan ne voivat hajota, kun asetettu tehtävä on saatu päätökseen. (Kielijelppi 2016.) Ryhmätoiminta ja sosiaaliset taidot ovat keskeisessä roolissa nuoren kasvun ja kehittymisen tukemisessa (Mimo 2013, 11).



Kuvio 1: Ryhmän kehitysvaiheet

Psykologian emeritusprofessori Bruce Tuckman mallinsi jo vuonna 1965 ryhmän kehitysvaiheet (Kuvio 1), jotka ovat edelleen käyttökelpoisia. Ensimmäinen ryhmän vaihe on muodostusvaihe: sen aikana ohjaaja on keskipisteessä ja ryhmäläiset hänestä riippuvaisia. Ryhmäroolien muodostuminen alkaa ja ryhmäläiset alkavat hahmottaa, keitä ja miten tässä ryhmässä ollaan. Toisena vaiheena on kuohuntavaihe: sen aikana ryhmäläiset hakevat omia paikkojaan ryhmässä ja ohjaaja haastetaan. Ryhmä voi olla ristiriitainen ja tuntee jumiutuvansa. Kun toive etenemisestä herää ryhmässä, ryhmä siirtyy kolmanteen vaiheeseen eli sopimisvaiheeseen: tässä vaiheessa ryhmä noudattaa yhteisiä sääntöjä ja normeja sekä ryhmähenki ja ryhmäroolit selkiytyvät. Tässä vaiheessa ryhmän on mahdollista saavuttaa hyvin toimivan ryhmän vaihe, mikä onkin ryhmäläisille palkitsevaa. Toiminta on silloin tehokasta, sitoutunutta ja luovaa. (Mimo 2013, 10-11.)

Yhteisöllä tarkoitetaan ryhmää, jonka jäsenet ovat vuorovaikutuksessa keskenään ja joita yhdistää jokin tehtävä, päämäärä tai muu tarkoitus (Edu.fi 2013; Kumpulainen 2004). Yhteisöllisyys voi liittyä esimerkiksi paikkaan tai aiheeseen (Sitra 2016). Yhteisöllisyys eli ryhmiin tai yhteisöihin kuuluminen on yksi ihmisen perustarpeista. Kaikilla yhteisöillä on oma kollektiivinen identiteettinsä, joka heijastuu sen kulttuurissa, toimintatavoissa ja organisaatiossa. Jokaisen yksilön identiteetti vaikuttaa myös yhteisön identiteettiin. (Kumpulainen 2004.)

Usein vuorovaikutussuhteista eli yhteisöistä ja yhteisöllisyydestä syntynyttä henkistä pääomaa kutsutaan sosiaalseksi pääomaksi, joka vaatii syntyäkseen yhteisön jäseniltä keskinäistä luottamusta, avointa kommunikaatiota, vuorovaikutusta ja

osallistumista (Edu.fi 2013; Kumpulainen 2004). Tämä yhteenkuuluvuuden tunne ja yhdessä tekemisen ilo luovat turvallisuutta ja lisäävät elämän hallittavuuden kokemusta. Yhteisön luottamuksellinen ilmapiiri rakentuu osallistumisen vapaaehtoisuudelle ja tasavertaisuudelle. (Kumpulainen 2004.) Hyvän yhteishengen vallitessa yhteisö voi uskaltaa yrittää ja epäonnistuaakin, mikä on edellytys innovaatioille (Larjovuori & Manka 2013, 8). Yksilön tulee voida tuntea itsensä tarpeelliseksi, hyväksytyksi ja arvokkaaksi yhteisössä (Edu.fi 2013). Esimerkiksi työkaverit voivat täyttää yhteisöllisyyden tarvetta (Väestöliitto 2016).

Nykyään yhteisöjä voi syntyä esimerkiksi yhteisen harrastuksen, ajattelutavan tai toiminnan parissa verkossa (Sitra 2016). Pelien harrastajilla on jo heti yksi yhteinen asia, joka heitä yhdistää: pelaaminen. Pelien ja elektronisen urheilun maailmassa yhteisöjä on monenlaisia ja -kokoisia: pienempiä ryhmiä ovat esimerkiksi pelijoukkueet ja pelikaveriporukka, suurempia peliorganisaatio tai tietyn pelin pelaajakunta. Näistä yhteisöistä jokainen voi olla yhtä merkittävä yksilölle – tärkeimpänä on kuitenkin yhteenkuuluvuuden tunne. Joukkueetoverit voivatkin olla yksilölle kuin perhettä ja suuremmassakin peliyhteisössä yksilö voi olla merkittävässäkin roolissa.

Nuorisotyöllisen pelitoiminnan kannalta on välttämätöntä, että ohjaajilla on itsellään syvälinen ymmärrys ja positiivinen suhtautuminen pelikulttuuria ja -harrastuneisuutta kohtaan. Ohjaajien peleihin ja pelaamiseen liittyvä osaaminen on yhtä kriittinen edellytys kuin yleiset ryhmänohjaustaidot ja muut ammatilliset menetelmätaidot. Pelaamisen osaamisen kautta ohjaajat saavuttavat pelaamisesta kiinnostuneiden nuorten arvostuksen, kunnioituksen ja luottamuksen. Ryhmästä tulee nuorelle turvallinen ympäristö, jossa nuori voi ja uskaltaa olla oma itsensä, kun ohjaajan ja nuoren välinen suhde perustuu arvostukseen ja esikuvallisuuteen. (Marjeta 2013.) Käsittelen ryhmän merkitystä ja yhteisöllisyyttä elektronisen urheilun ja pelaamisen maailmassa myöhemmissä luvuissa.

4 PELIKULTTUURI, PERINTEINEN URHEILU JA PELIEN VAIKUTUKSET NUORIIN

Tässä luvussa käsittelen elektronista urheilua ja pelaamista kokonaisvaltaisena sosiokulttuurisena ilmiönä. Käsittelen myös pelien ja elektronisen urheilun ympärille syntyneitä johdannaiskulttuureita ja vertaan elektronista urheilua perinteiseen urheiluun. Lisäksi tarkastelen pelimaailman ja elektronisen urheilun hahmoja sekä henkilöitä nuorten roolimalleina ja käsittelen pelien vaikutuksia nuoriin. Alalukujen sisällöt antavat paremman kuvan pelaamisen ja elektronisen urheilun luonteesta sekä merkittävydestä nuorille.

4.1 Pelit ja elektroninen urheilu kulttuuri-ilmiönä

Elektronisen urheilun juuret juontavat 1990-luvulle taistelu- ja ammuntopelien, kuten *Street Fighter* ja *Doom* -pelien, maailmaan. Pelejä pelattiin kilpailullisesti, mutta hyvin vaatimattomasti – turnauksia järjestettiin hotellien juhlasaleissa parille sadalle ihmiselle. Voittajat jäivät usein tappiolle rahallisesti matkustamis- ja hotellikustannuksien takia. (Mozur 2014; Wingfield 2014a). Suurimman mullistuksen elektroniseen urheiluun toi Etelä-Korea: PC-kahvilat (PC Bang) keräsivät paljon pelaajia ottamaan mittaa toisistaan eri peleissä, ja valtio osallistui tähän jo valtavirtaan sulautuneeseen kulttuuriin luomalla *KeSPA:n* eli Korean eSports-yhdistyksen (Korean e-Sports Association) vuonna 2000. Pelaamiseen tarkoitettujen peliklubien yleistyessä alkoi näkyä, kuinka suosittua pelaamisesta oli tullut: oli lähes yhtä yleistä, että pariskunnat menivät peliklubeille kuin elokuviinkin (Mozur 2014).

Pienemmät televisioasemat, jotka alkoivat näyttää elektronista urheilua ohjelmistossaan, keräsivät suosiota, ja toinen televisioasema toisensa jälkeen seurasi perässä. Jonathan Beales, elektronisen urheilun kommentaattori, kommentoi: ”Neljätoista vuotta sitten valtio näytti peukkuja elektroniselle urheilulle – se oli ammattimaisesti järjestetty ja sitä oli televisiossa, joten siitä tuli valtavirran juttu. Samalla tapaa, kuten jalkapallo on maailmalla”. Alankomaalaisen Manuel Schenkhuizenin mukaan ammattipelaaminen on olemassa nykyisessä muodossaan

ja koossaan pitkälti niiden ihmisten ansiosta, jotka toivat elektronisen urheilun valtavirtaan Etelä-Koreassa. Hänen mukaansa muilla valtiolla kesti vuosia tulla perässä ja yhä edelleen monet yrittävät imitoida Etelä-Korean onnistumisia. (Mozur 2014.)



Kuva 2: *League of Legends* -pelin semifinaaliottelun yleisö: Riot Games, Inc. 2016

Vaikka elektroninen urheilu onkin jo pitkään ollut osa pelikulttuuria, useimmiten joko paikan päällä tai verkossa seurattavat kilpailut ovat saaneet valtavasti suosiota viime vuosien aikana ja keräävät valtavia yleisöjä (Kuva 2) (Harviainen, Meriläinen & Tossavainen (toim.) 2013, 30; Melcher 2014; Wingfield 2014a). Vuonna 2014 *ESL Katowice* (*Electronic Sports League*) -tapahtuma keräsi neljänä päivänään 73 000 kävijää ja *League of Legends* -pelin vuoden 2014 turnaus keräsi parhaimmillaan samanaikaisesti 8.5 miljoonaa katsojaa verkossa eli saman määrän kuin Stanley Cup -jääkiekkofinaalit parhaimmillaan (Wingfield 2014a). Vuonna 2015 New Yorkin Madison Square -teatterissa järjestetty *ESL One* -turnaus loppuunmyytiin (Heitner 2015) ja *League of Legends* -pelin finaaliottelu keräsiikin samanaikaisesti parhaimmillaan 14 miljoonaa katsojaa (Magus 2015). Samaista *League of Legends* -turnausta katsottiinkin kokonaisuudessaan ennätysmäiset 360 miljoonaa tuntia eli

lähes kaksinkertainen määrä sitä edeltäneen vuoden 194 miljoonaan tuntiin verrattuna ja kaiken kaikkiaan finaaliottelua seurasi 36 miljoonaa yksilöä (Magus 2015). Tunnetuimpia kotimaisia elektronisen urheilun tapahtumia ovat *Assembly Summer*, *Assembly Winter* ja *LanTrek* (Visionist 2015d). Suomen elektronisen urheilun liitto järjestikin ensimmäistä kertaa kilpapelaaamisen suomenmestaruuskilpailut vuonna 2016 (Hartikainen 2015).

Rahaliikenne elektronisessa urheilussa on myös huomattavaa. Ennen pelkästään viihteenä toimineet pelit ovat edenneet miljoonien dollarien ammattilaisturnauksiin (Savov 2014). Esimerkiksi *Coca-Cola* ja *American Express* ovat elektronisessa urheilussa mukana sponsoreina (IEGSR 2014). Turnausten palkintorahat ovat nousseet miljooniin dollareihin, ja huippupelaajat tienavat 6- tai 7-numeroisia summia sekä keräävät valtavia määriä suosioita innostaen nuoria pelaajia tavoittelemaan menestystä pelaajina (Wingfield 2014a). Monelle saattaakin tulla yllätyksenä tieto, että tietokoneella tai konsolilla pelaamisessa voi kilpailla jopa amatikseen ja tienata suuria rahasummia (Joutsan Seutu 2016). James Lampkin, *ESL:n* tuotantopäällikkö, kuvaileekin elektronisen urheilun räjähtävän käsiin eikä osaa sanoa, milloin katto tulee vastaan (Wingfield 2014a). *Deloitte Global* ennustaa elektronisen urheilun tuottavan maailmanlaajuisesti 500 miljoonaa dollaria vuonna 2016, 25 prosenttia enemmän vuoden 2015 400 miljoonaan dollariin verrattuna. Säännöllisiä ja satunnaisia katsojia *Deloitte Global* ennustaa olevan lähes 150 miljoonaa vuonna 2016. (Deloitte 2016.)

Suomessakin elektroninen urheilu on saanut näkyvyyttä: Yleisradio teki kesällä 2014 pioneerityötä Suomessa lähettämällä *eSports*-turnauksia suorana tv-lähetyksenä *Assembly*-pelitapahtumasta (Tuominen 2015). Finnkinokin esitti esports-tapahtuman *Esports in Cinema: All Work All Play* tietyissä teattereissaan. Tapahtumassa nähtiin ensin kansainvälisestä pro-gaming -kiertueesta, *Intel Extreme Mastersista*, kertova *The Pursuit of eSports Glory* -dokumentti, jonka jälkeen seurattiin *eSports All-Star* -ottelua suorana Kölnistä. (Tilt 2015; SEUL 2015.)

Kulttuurimuotona pelit ovat laajentuneet oman mediansa ulkopuolelle ja saaneet ympärilleen johdannaisia kuten esimerkiksi lähiverkkotapahtumia, pelihahmoiksi pukeutumista (*Cosplay*), fiktiivistä pelien tai pelihahmon ihailijoiden tuottamaa tekstiä

(*Fanifiktio*) ja pelivideoita eri muodoissaan (Harviainen ym. 2014, 24-26). Pelitapahtumissa näkeekin usein kävijöiden pukeutuneen pelihahmoiksi ja osoittavan suosiotaan lempijoukkueilleen maansa lippua heiluttamalla (Wingfield 2014a). Ennen peliharrastajien piti tyytyä alan erikoislehtiin, mutta nykyään peleistä puhutaan esimerkiksi Helsingin Sanomien talous- ja kulttuurisivuilla (Mykkänen 2013). Elektroninen urheilu toimii nuorille yhtenä pelikulttuurin muotona – pelit ja eSports kiinnostavat nuoria paljon ja he pelaavatkin paljon samoja pelejä, joissa kilpaillaan ammattimaisesti (Tuominen 2015).

Striimaus (eng. *Streaming*) eli suoratoisto on videokuvan ja äänen välittämistä suorana lähetyksenä internetin välityksellä katsojalle (Nummela & Voutilainen 2012). Kilpapelien seuraaminen on helppoa esimerkiksi *Twitch*-palvelun kautta (Visionist 2015a). Maailman johtava vuonna 2011 perustettu striimauspalvelu *Twitch* kerää lähes 10 miljoonaa kävijää katsomaan ja keskustelemaan videopeleistä sekä yli 2 miljoonaa striimaajaa (henkilöä, joka striimaa) päivittäin. Elektronisen urheilun ja striimaamisen suosion kasvu ovat myös mahdollistaneet ammatteja, joista vuosituhaten vaihteessa ei osattu vielä kuvitellakaan. *Twitchin* kaltaiset sivustot toimivat myös kannattavana tulolähteenä pelaajille, jotka voivat tienata esimerkiksi mainosten, striimikanavan tilausmaksujen ja katsojien lahjoitusten kautta. (Aalto 2015.)

Koska ammattipelaajat usein striimaavat pelaamistaan ja harjoituksiaan *Twitchin* kaltaisilla sivustoilla, fanit pääsevät näkemään ikään kuin kulissien taakse lempipelaajiensa harjoittelusessioita, ja jotkut ammattipelaajat kutsuvat myös katsojiaan pelaamaan heidän kanssaan (Wingfield 2014a). Tämänkaltaisen läheisyys striimaaviin pelaajiin voi tuntua kuin ystävän kanssa oleskelulta (EPLAUT112 2016). Ammattipelaaja Dennis Fong vertaakin tämän kaltaista ammattilaisten kulisseihin pääsemistä koripalloon: ”Kuvittele, jos LeBron James ja Michael Jordan pitäisivät *GoPro* -kameraa rinnassaan ja korvanappia jokaisessa harjoituksessa ja ottelussa sekä kommunikoisivat suoraan fanien kanssa – tämänkaltaisen yhteys perinteisen urheilun ammattilaisiin ei ole mahdollista”. (Wingfield 2014a). *Hearthstone* -korttipelistä tunnetun ammattipelaaja Janne ”Savzj” Mikkosen mukaan tärkeintä striimaamisessa on löytää oma juttunsa, jolla erottua muista menestystä myöskin tavoittelevista striimaajista (Aalto 2015).

4.2 Elektroninen urheilu verrattuna perinteiseen urheiluun

Elektronisesta urheilusta puhuttaessa sana ”urheilu” videopelien yhteydessä saattaa hämmentää monia. ”Urheilu” on terminä monikäsitteinen ja vaikeasti määriteltävä (Heinilä 2012). Kriteereinä urheilussa voivat esimerkiksi olla Heinilän (2012) mukaan:

- kilpailu paremmuudesta
- yhtenäisten sääntöjen noudattaminen
- samojen ehtojen periaatteen noudattaminen (yhtäläiset välineet ja ympäristöedellytykset)
- urheilijan liikunnallinen suorituskyky paremmuuden perusteena

Kuitenkaan nämä kriteerit eivät suoranaisesti sovi kaikkiin perinteisiinkään urheilulajeihin, mutta lajit voidaan jaotella Heinilän (2012) mukaan seuraavasti:

1. Liikuntaurheilu (yleensä perinnelajit)
2. Tarkkuusurheilu (ampumaurheilu, golf, darts yms.)
3. Moottoriurheilu (auto-, moottorivene-, moottoripyöräurheilu)
4. Ajokkiurheilu (raviurheilu, esteratsastus, kelkkailu yms.)
5. "Istuinpelit" (shakki, bridge yms.)

Elektronista urheilua kategorioidessa pelistä riippuen laji voi olla ensinnäkin istuinpelejä, mutta myös esimerkiksi ensimmäisen persoonan ammunta- ja taktiset pelit voivat olla tarkkuusurheilua.

Perinteisillä urheilulajeilla kuten koripallolla ja jalkapallolla on vuosikymmeniä kestäneet rakenteet sekä toimintamallit maanlaajuisia turnauksia ja kausia varten (Kollar 2016). Elektronisen urheilun rakenteet ovat samankaltaisia kuin perinteisessä urheilussa ja lajin perusta on vielä rakennusvaiheessa, vastaavasti kuin koripallossa 1940-luvulla (Wingfield 2014b). Elektronista urheilua koulutustarjonnassaan tarjoavan Columbia Collegen johtaja Dalrymple kiteyttää ajatuksensa elektronisesta urheilusta: ”eSports ei ole tulevaisuutta – se on nyt. Todellinen taito videopeleissä on

yhtä vaikuttavaa – ja yhtä pätevää – kuin menestys perinteisissä urheilulajeissa”. (Columbia Cougars 2015.)

Perinteisen urheilun tavoin elektronisessa urheilussa vain pieni osa pelaajista saa elantonsa itse lajista (Visionist 2015c). Elektronisen urheilun turnauksissa ja liigoissa on täysin samat periaatteet kuin missä tahansa muussakin urheilussa. Perinteisen urheilun tavoin samasta pelistä voi olla erilaisia kilpailumuotoja kuten esimerkiksi tenniksessä tai juoksussa. (Tuominen 2015.) Kilpailu kunkin pelin huippuun on kovaa ja vain harvalla pelaajalla on rahkeita menestyä ammattilaistasolla (Visionist 2015c).

Pelaajia löytyy maailmanlaajuisesti miljoonia, joten parhaimmistoon tavoittelevien pelaajien täytyy tuntea pelinsä läpikotaisesti niin taktiikoiden, strategioiden, kenttien, varusteiden, hahmojen kuin niksienkin kannalta (Visionist 2015c). Perinteisten urheilulajien tavoin videopelit vaativat hyvää keskittymiskykyä ja silmä-käsi -koordinaatiota (Dong, Gong, He, Liu, Luo, Ma & Yao 2015). Huipulle tähtäävien pelaajien täytyy harjoitella armottomasti käyttäen paljon aikaa pelaamiseen (Mozur 2014). Esimerkiksi jotkut kiinalaiset eSports-joukkueet vievät sitoutuneisuuden lajiinsa äärirajoille koko joukkueen asuessa saman katon alla vuoden ympäri (Savov 2014).

Pelin huipun saavuttaessa pelaaja saattaa miettiä voivansa edetä pelaamisessaan seuraavalle tasolle; harrastuksesta amatööriksi (Savov 2014). Kuitenkaan tämä ei tarkoita, etteikö elektronisessa urheilussa voisi menestyä puoliammattilaisena tai jopa maailmanlaajuisella tasolla. Vaikka elektroninen urheilu onkin monelle vain harrastus, kaikista lahjakkaimmat ja taitavimmat pelaajat voivat nauttia kansainvälisestä suosiosta, turnauspalkinnoista ja sponsorituloista. (Visionist 2015c.) Ammattipelaajien iän yläraja on noin 30 vuoden kohdalla - esimerkiksi *Dota 2* -pelin 28-vuotiaasta pelaajaa Clinton "Fear" Loomista kutsutaan vitsaillen nimellä "Old Man Dota - Dotavanhukseksi" (Savov 2014; Wingfield 2014a).

Perinteisempien urheilulajien tavoin organisaation rooli joukkueiden takana on tehdä taustatyö, jotta pelaajat pystyvät itse keskittymään olennaiseen eli elektronisen urheilun tapauksessa kilpapelamiseen. Organisaation tehtävänä on antaa pelaajille kaikki eväät hyvään ja kestävään harjoitteluun. Siihen kuuluvat esimerkiksi hyvän

harjoitteluympäristön luominen, sponsoroinnin hoitaminen, pelivälineistä huolehtiminen, turnausmatkojen organisointi ja joukkueen markkinointi. Lisäksi maailman huipulle tähdättäessä yhteistyö ja kommunikointi joukkueiden kanssa on tärkeää. (Visionist 2015c.)

Henkinen valmennus elektronisessa urheilussa on kutakuinkin samaa kuin perinteisissä urheilulajeissa, Suomen *Counter-Strike: Global Offensive* -pelin maailmanmestaruusjoukkueen johtaja Hämälän mukaan: he olivat joukkueensa kanssa olleet Vierumäellä leirillä, jonka aikana Indonesiassa järjestettyyn maailmanmestaruusturnaukseen haettiin oikeaa vuorokausirytmää, hiottiin peliä yhdessä valmiiksi ja valmentauduttiin henkisesti. Hän lisää, että Vierumäen ihmiset ovat järjestäneet valmennuksia niin jääkiekon, ammunnan kuin elektronisen urheilunkin ammattilaisille. (Hämäläinen 2016b.)

Peter Dagerin, erään eSports-joukkueen kapteenin, mielestä fyysiset rajoitteet elektronisen urheilun ammattilaiseksi tulemiseksi ovat huomattavasti pienemmät perinteisiin urheilulajeihin verrattuna. Hänen mielestään tärkeimmät työkalut elektronisen urheilun aloittamiseen ovat sormet ja aivot. Hän kertoo kuitenkin syvän keskittymiskyvyn peleihin, kyvyn poistaa kaikki häiriötekijät, puuttuvan suurimmalta osalta pelaajista. (Wingfield 2014a.)

Elektronisesta urheilusta ja digitaalisista peleistä puhuessa yksi yleisimmistä peloista pelien sisällön lisäksi on liikunnan puute, Tuominen (2015) esittää. Hän sanoo, että pelaajien fyysinen voima näyttelee pientä osaa, mutta pelien ja turnausten venyessä pitkiksi pelaajilta kysytään hyvää kuntoa (Tuominen 2015). Jo 5 vuotta elektronisen urheilun ammattilaisia tutkineen Ingo Frobösen mukaan kortisolin erityis elektronisen urheilun ammattilaisilla vastaakin ralliautokuskien kortisolitasoja. Tämän lisäksi korkea pulssi, 160-180 lyöntiä minuutissa, pelisuoritusten aikana vastaa erittäin nopean juoksun tai maratonin aikana saavutettavaa sykettä. Hänen mielestään elektroninen urheilu onkin yhtä vaativaa kuin muutkin urheilulajit, ellei jopa vaativampaa. (Schütz 2016.) Tietenkään peliharrastukseen tai elektroniseen urheiluun kannustaminen ei myöskään sulje pois mahdollisuutta harrastaa liikuntaa (Tuominen 2015).

Elektronisen urheilun ammattipelaajat keräävät paljon huomiota perinteisempien urheilulajien amatilaisten tavoin. Ammatilaiturnauksissa kilpailevat pelaajat saavat osakseen samanlaista fanitusta kuin perinteisemmätkin urheilijat. Joukkueilla on myös usein omia kannattajakkerhoja ja joukkueiden oheistuotteet ovat kysyttyä tavaraa. (Tuominen 2015.) Lisäksi perinteisen urheilun tavoin lajin ympärillä pyörii agentteja, sponsoreita, valmentajia, tv-ryhmiä, selostajia ja vedonlyöntifirmoja (Mykkänen 2013).

Yhdysvalloissa elektroninen urheilu mielletään jo monessa korkeakoulussa urheilulajiksi: vuonna 2014 yli 750 koulua 46:ssa osavaltiossa ja kahdeksassa Kanadan maakunnassa osallistuivat *League of Legends* -pelin *High School Starleagueen* (HSL), jossa toisen asteen koulut ottivat mittaa toisistaan (Melcher 2014). Lisäksi Chicagon Robert Morris University myönsi yli 500 tuhatta dollaria atleettisina apurahoina digitaalisten pelien pelaajille ensimmäistä kertaa Yhdysvalloissa vuonna 2014 (Wingfield 2014a). Robert Morris University tunnisti elektronisen urheilun pätevyyden ja arvokkuuden ja lisäsi jo laajaan atleettiseen ohjelmaansa elektronisen urheilun oman eSports-joukkueen kera (Melcher 2014; Wingfield 2014b). University of Pikeville seurasi pian Robert Morris Universityn jalanjäljissä ja otti elektronisen urheilun osaksi urheilutarjontansa. Eric VanHoose, University of Pikevillen eSports-päävalmentaja, kertookin elektronisen urheilun joukkueen jäseniltä vaadittavan samoja akateemisia ja atleettisia standardeja kuin muiltakin urheilijoilta. (UPIKE 2014.)

Maailmanlaajuinen urheilun kautta tunnettu johtoyritys *IMG* (nykyinen *WME-IMG*), joka on aiemmin tunnettu nimellä *International Management Group*, laajensikin akatemiansa toimintaa elektroniseen urheiluun: he tunnistivat elektronisen urheilun varteenotettavana kilpailullisena ilmiönä perinteisen urheilun tavoin ja kunnioittivat sen kulttuuria ja mukana kulkevaa historiaa. Tobias Shermanin, *WME-IMG*:n elektronisen urheilun päämiehen, mukaan ammattipelaajat ovat yhtä lailla urheilijoita kuin perinteisten urheilulajien amatilaiset, ja kertoo heidän hyötyvän henkisestä ja fyysisestä harjoittelujärjestelmästä yhtä lailla. Hän kertookin *IMG*:n pitävän tasapainoista lähestymistapaa elektroniseen urheiluun ja perinteiseen urheiluun tärkeänä. Hän kommentoi: "Pelataksesi huipputasolla, tarvitset keskittymiskykyä,

kestävyyttä ja hienomotoriikkaa – tältä kannalta tarkastellessa on helpompi nähdä miksi harjoitteluohjelmat ovat niin oleellisia joukkueille”. (Gonzales 2016.)

4.3 Nuorten roolimallit peleissä ja elektronisessa urheilussa

Yksi tärkeimmistä ominaisuuksista lapsuudessa ja nuoruudessa on identiteetin kehittäminen (BITMOB 2012). Osana tätä kehitystä ovat erilaiset roolimallit, kuten omat huoltajat, opettajat, julkisuuden henkilöt, ystävät ja tuttavat. Myöskin pelien ja elektronisen urheilun maailmassa lapset ja nuoret kohtaavat monia täysin roolimalleiksi kelpaavia persoonia. Esimerkiksi kiehtovat pelihahmot voivat toimia samaistumisen kohteena ja roolimalleina. (Harviainen ym. 2014, 24.) Myös pelejä hyödyntävät tubettajat (tunnetut *Youtube*-videoiden julkaisijat) ja bloggaajat voivat toimia joillekin roolimalleina.

Elektronisen urheilun ammattilaiset voivat myös toimia lapselle tai nuorelle roolimalleina ja inspiraation lähteinä: esimerkiksi *Team SoloMid* -joukkueen pelaaja Søren "Bjergsen" Bjerg kertoikin sosiaalisessa mediassa hänen kouluajoistaan, jolloin häntä kiusattiin pahasti luokkatovereiden ja opettajan toimesta. Hän käytti videopelejä pakokeinonaan arjesta ja kehityttyään *League of Legends* -pelissä huipputasolle hän sai paljon huomiota muilta huippupelaajilta ja alkoi osallistua turnauksiin. Hänen uransa ammattipelaajana lähti siitä nousuun, ja nykyään hän onkin yksi ihailluimmista *League of Legends* -pelin ammattipelaajista. (REBRN 2014.) Myös peliorganisaatiot haluavat toimia esimerkillisesti elektronisen urheilun maailmassa. Esimerkiksi Suomen tunnetuimpiin peliorganisaatioihin kuuluva *ENCE* tähtääkin olemaan roolimalli Suomen elektronisen urheilun kulttuurissa (ENCE 2016). Pelien ja elektronisen urheilun roolimallit voidaan siis mielestäni jakaa kolmeen eri ryhmään: pelien sisällä oleviin roolimalleihin (pelihahmot), pelien rinnalla oleviin roolimalleihin (ammattipelaajat) ja pelien ulkopuolella oleviin roolimalleihin (tubettajat, uutisoijat, peliorganisaatiot ja muut toimijat).

Keskustelu ammattipelaajien mediakäyttäytymisestä on myös noussut pinnalle: pelaajien ollessa supertähtien asemassa lukemattomat fanit seuraavat heidän turnauspelejään, striimejään ja sosiaalista mediaansa (EPLAUT112 2016; Harviainen

ym. 2014, 31; Joutsan Seutu 2016). Monet pelaajat ovat tunnettuja oman persoonansa takia, ja peliorganisaatiot joutuvat miettimään yhä enemmän pelaajavalintojansa tämän näkyvyyden takia (EPLAUT112 2016).

Pelaaja edustaa organisaation imagoa, ja yhteisen linjan pitäminen kaikessa julkisuudessa on tärkeää. Yksi pelaajan loukkaava kommentti sosiaalisessa mediassa tai striimatessa saattaa johtaa koko peliorganisaation imagon kärsimiseen. Kysymys kuuluukin: tulisiko ammattipelaajien käyttäytyä ammattimaisesti huolimatta ammatillisista motiiveista – tulisiko pelaajan käyttäytyä roolimallikelpoisesti vain, koska lapset ja nuoret ympäri maailmaa seuraavat häntä kopioiden kaiken, mitä hän tekee? (EPLAUT112 2016.) Kuitenkin tulee miettiä, että täysin huolitellusta ja suunnitellusta julkisesta imagosta kiinnipitäminen on raskas taakka monelle nuorelle pelaajalle. Peliyhteisöt, organisaatiot, fanit ym. seuraavat pelaajia jatkuvasti ja pienikin hairahdus pelin sisällä tai pelin ulkopuolella saattaa johtaa unelma-ammatin menettämiseen. (EPLAUT112 2016; Nolte 2015.)

Elektronisen urheilun jatkuvasti kehittyvän luonteen ja uusien pelien julkaisujen myötä taitavat pelaajat saavat uusia mahdollisuuksia päästä ammattipelaajaksi: esimerkiksi nopeasti suosiota kerännyt ensimmäisen persoonan ammuntapeli *Overwatch* julkaistiin vasta toukokuussa 2016 ja pelissä on jo oma ammattipelaajien ja -joukkueiden kirjo. Lisäksi moni nuori pelaaja voi unelmoida ammattipelaajan urasta ja panostaa peliharrastukseensa: esimerkiksi *Counter-Strike: Global Offensive* -pelin *Cloud9* -joukkueen 18-vuotias *Stewie2k* on pelannut peliä vasta kaksi vuotta, mutta kuuluu silti jo pelin parhaimmistoon (Liquipedia 2016). Tämän kaltainen kahdessa vuodessa lajin huippuun nouseminen on lähes mahdotonta perinteisemmissä urheilulajeissa, joissa laji tulisi aloittaa jo varhaisessa elämänvaiheessa (Learn.org 2016).

4.4 Pelien positiiviset vaikutukset nuoriin

Peleillä ja leikkimisellä on aina ollut tärkeä rooli erilaisten taitojen opettajana, eivätkä digitaaliset pelit ole poikkeus. Usein pelien hyötyvaikutuksista puhuessa esiin nostetaan oppimista ja opiskelua varten laaditut oppimispelit, mutta suuri osa pelien

hyötyvaikutuksista tulee informaalin eli epämuodollisen oppimisen kautta. (Harviainen ym. 2014, 32.) Pelien haittavaikutuksia on taas vaikea tieteellisesti tutkia ja tulkita monien muuttujien takia. Usein esimerkiksi liikapelaaminen on seurausta jostain muusta vaikeudesta, kuten rikkonaisuudesta perhetilanteesta, yksinäisyydestä, masennuksesta tai ahdistuksesta, Mykkänen kertoo. Hänen mukaansa digipelaaminen on harvoin ensisijainen ongelma – liikapelaaminen voi olla ihmisen ongelma numero viisi. (Mykkänen 2013.) Wessmanin (2016) mukaan ergonomisia ongelmia lukuun ottamatta pelien haittavaikutukset syntyvät pitkälti univajeen takia.

Laajan kirjonsa vuoksi digitaaliset pelit tarjoavat mahdollisuuden kehittää erilaisia taitoja monipuolisesti. Silmä-käsi -koordinaatio, reaktioajat, tilan hahmotuskyky ja tiedon nopea suodattaminen sekä soveltaminen ovat vain osa pelien fyysisistä hyötyvaikutuksista. (Harviainen ym. 2014, 32.) Lisäksi pelit mahdollistavat kokemuksia, joita pelaaja ei arkielämässään voisi tai haluaisi kokea (Harviainen ym. 2014, 33). Pelit voivat myös parantaa näköä opettamalla aivoja seuraamaan pieniä yksityiskohtia, liikkeitä ja valon muutoksia McMasterin yliopiston tutkimusten mukaan. McMasterin yliopiston tutkijat testasivat videopelien vaikutuksia harmaakaihin kanssa syntyneisiin aikuisiin. Kyseisillä aikuisilla, joille oli jo tehty leikkauksia ja erikoispiilolinsskejä, oli ongelmia pienten tekstien, liikkuvien kohteiden ja kasvojen tunnistamisessa. Kuitenkin ensimmäisen persoonan ammuntopeliä 40 tuntia peliä kuukauden aikavälillä pelattuaan he pystyivät tunnistamaan yhden tai kaksi riviä pidemmälle optikon näkötestissä. Lisäksi tulokset tukivat muita tutkimustuloksia, joissa todettiin, että digitaalisten pelien pelaajilla on keskimääräistä parempi näkö. (Collins 2012.) Pelit voivat myös parantaa radikaalisti lukihäiriöisten lasten lukutaitoa (Facoetti, Franceschini, Gori, Molteni, Ruffino & Viola 2013).

Pelit voivat lisäksi parantaa lasten tai nuorten henkistä hyvinvointia: Mykkäsen mukaan esimerkiksi koulukiusattu lapsi voi saada lohtua, itsetuntoa ja kavereita verkossa pelattavien pelien maailmasta. Hän voi oppia olevansa pidetty ja osaava lapsi – kaikkea muuta kuin mitä koulun pihalla väitetään. (Mykkänen 2013.) Lisäksi pelit voivat kehittää positiivisesti esimerkiksi hienomotoriikkaa, nopeaa ajattelua ja analysointia, päätöksentekoa, strategisointia, ennakointia, tilannetietoisuutta, matemaattisia taitoja, muistia, keskittymiskykyä, johtamistaitoa, kommunikointitaitoja, yhteistyökykyä ja sosiaalisuutta. Liikunnalliset pelit kuten tanssipelit ja *Wiin* sekä

Kinectin liikeseensoreita hyödyntävät pelit kehittävät puolestaan pelaajaansa fyysisesti. Pelit voivat myös toimia tunteiden käsittelyn välineenä. (Raisemarkit 2016.) Erityisesti elektronisessa urheilussa pelaaminen on ennen kaikkea sosiaalista tekemistä ja pelit tarjoavatkin erinomaisen alustan uusien ystävien saamiseen (Visionist 2015d).

5 ELEKTRONINEN URHEILU OSANA KASVATUSTA

Pelit ja elektroninen urheilu voivat toimia vetovoimaisena harrastuksena loistavana nuorisotyöllisenä väylänä (Tuominen 2015). Nuoria voidaan kohdata heidän oman kulttuurinsa parissa, ja kasvatuksellisuus sekä tuki ovat hyviä lisiä eSports-harrastuksessa. Joidenkin asiantuntijoiden mielestä ollaankin ensimmäistä kertaa tilanteessa, jossa kasvatettavat tietävät jostain aiheesta enemmän kuin kasvattajansa. Monet vanhemmat eivät tunne eivätkä ymmärrä digitaalisten pelien ja elektronisen urheilun maailmaa, eikä heillä ole loputtomasti aikaa ottaa siitä selvää. (Mykkänen 2013.) Vanhemmat pitävät pelaamista häiriötekijänä opiskelusta, kun lapset puolestaan näkevät pelaamisen tärkeänä osana heidän sosiaalista olemassaoloaan (Mozur 2014). Ehkäisevän päihdetyön *EHYT* ry:n Pelikasvattaja Aino Harvola painottaakin pelisivistyksen tärkeyttä kasvatuksessa: ”Pelisivistys on perustava asia, jota haluamme ihmisille tarjota. Yksinkertaisesti määriteltynä se on kokonaisvaltaista ymmärrystä peleistä ja pelaamisesta – vaikkei pelejä itse harrastaisikaan. Sitä kuitenkin tarvitaan yhä laajemmin mitä enemmän olemme tekemisissä pelien ja pelaavien nuorten kanssa”. (Kontio 2016.)

Kasvatuksellisesti pelien ja elektronisen urheilun kohdalla kasvatustyö on erilaista. Pelaamisen lopettamiseen ei pyritä vaan ainoastaan sen haittojen vähentämiseen. (Kontio 2016.) Lastenpsykiatriaan erikoistuvan lääkäri, Jaana Wessmanin, mukaan pelaamisen laatua tulisi rajoittaa, ei sen määrää. Kuten arkielämässäänkin, tulisi huolehtia, että lapsen tai nuoren pelaamat pelit ovat hänen ikätasoonsa sopivia ja pitää silmällä, että pelaaminen pysyy järkevänä. (Wessman 2016.)

On myös tärkeää pitää huolta, että lapsi tai nuori noudattaa hyviä käytöstapoja verkossa ja pitää lupauksensa, esimerkiksi osallistua pelissä johonkin tiettyyn aikaan. Wessman kitettyttääkin: ”Raivoaminen, kiroilu ja toisten haukkuminen eivät kuulu internetiin yhtään sen enempää kuin koulun pihallekaan ja lupaus olla kavereiden kanssa on lupaus, vaikka se koskisikin virtuaalista yhdessäoloa”. (Wessman 2016.) Etelä-Korean elektronisen urheilun yhdistyksen *KeSPA*:n päämies Jun Byung-hun puolestaan toteaa, että perheen yhdessä pelaaminen on paras tapa välttää

peliaddiktiota (Mozur 2014). Pelaamiseen käytetty aika ei sinänsä ennusta mitään ongelmia, jos muu elämä sujuu, Wessman kertoo: ”Jos kaikki on hyvin, kaikki on hyvin – pelaamista ei tarvitse rajoittaa ’varmuuden vuoksi’ terveyshaittojen ehkäisemiseksi, toisin kuin esimerkiksi karkin syöntiä” (Wessman 2016).

Yhä useammat oppilaitokset ympäri maailmaa ovatkin aloittaneet elektronisen urheilun ohjelmia ja alkaneet tarjota apurahoja taitaville pelaajille (Sng 2016). *SEUL*:n puheenjohtajan, Erkkä Jousteen, mukaan onkin todella merkittävää, että elektroninen urheilu on löytämässä paikkansa myös koulumaailmassa. Pelikasvatusta tutkiva Mikko Meriläinen pitää elektronisen urheilun vahvuutena koulumaailmassa sen kiinnostavuutta: kiinnostavan aiheen parissa oppilaiden motivaatio säilyy paremmin. (Hiilinen 2015.) Käsittelen seuraavaksi elektronisen urheilun kasvatuksellista tarjontaa maailmalla ja Suomessa.

Elektroninen urheilu maailmalla

Ympäri maailmaa elektronista urheilua hyödynnetään osana koulutusta, opintolinjana, vapaavalintaisena kurssina ja vapaa-ajanviettomahdollisuutena. Norjan Garnes Vidaregåandee Skule -lukiossa koululaisille tarjotaan eSports-kurssia ja Kalifornian yliopisto, Irvine aloittaa syksyllä 2016 elektronisen urheilun apurahaohjelman *League of Legends* -pelin harrastajille (Kaasa 2016; UCI 2016). Myös Robert Morris University tarjoaa apurahaa henkilöille, jotka haluavat opiskella ja kehittyä pelissään (Melcher 2015).

Videopeliturnauksia järjestettiin myös Harvardin yliopistossa ja Floridan osavaltionyliopistossa jo vuonna 2014. Silloin yli 10 000 opiskelijaa pelasi suurimmassa korkeakoululiigassa eli yli kaksinkertainen määrä verrattuna korkeakoulujen koripallojoukkueiden ykkösdivisioonassa pelaaviin miehiin. (Wingfield 2014b.) Pikevillen yliopisto aloitti elektronisen urheilun ohjelmansa tammikuussa 2015 (UPIKE 2014) ja Columbia College liittyy elektronista urheilua tarjoavien oppilaitosten joukkoon syksyllä 2016 (Columbia Cougars 2015). *League of Legends* -pelin korkeakouluohjelmasta vastaava Ramon Hermann kertookin pelin kehittäneen

Riot Gamesin tukevan yli kolmeasataa opiskelijoiden pyörittämää pelikerhoa (UCI 2016).

Arlandan lukion rehtori Eriksson kuvaileekin heidän syksyllä 2015 alkaneen eSports-kurssinsa ideaa jännittäväksi: ”Mikään muu lukio Ruotsissa ei ole tehnyt vastaavaa. Yli 70 oppilasta haki toimintaan mukaan, jossa oli aluksi 7 paikkaa. Opetus riippuu aiheesta: meillä on eri opettajat fyysiseen, henkiseen ja itse elektronisen urheilun valmennukseen. Oppilaiden valmistuessa haluamme heidän saaneen parhaat mahdolliset eväät ammattiuran tavoittelemiseen elektronisen urheilun maailmassa – mutta pitää myös huolta siitä, että heillä on varasuunnitelma, jos niin ei käykään”. (Higgins 2015.) *iBuyPower* -tietokonevalmistajan varapääjohtaja Darren Su unelmoi, että elektronisesta urheilusta tulisi jonain päivänä työkalu opiskelijoille menestyä niin ammattimaisesti, akateemisesti kuin henkilökohtaisestikin (UCI 2016).

Elektroninen urheilu Suomessa

Suomessakin elektronista urheilua hyödynnetään osana kasvatusta jo esimerkiksi Oriveden opistolla osana koulutustarjontaa (Oriveden Sanomat 2016) ja Helsingissä nuorisoasiankeskuksen nuorisotoimintatila Pelitalolla (Pelitalo 2016). Myös Porvoon ammattikoulu Prakticum lisäsi ensimmäisenä kouluna Suomessa elektronisen urheilun valinnaisaineisiinsa. Idean saanut koulun opettaja Karl Ögland on hyödyntänyt jo aikaisemmin pelejä opetuksessaan ja hänen mukaansa pelit voidaan helposti linkittää opetuksessa niin matematiikkaan, kieliin, ergonomiaan kuin ekonomiaankin. (Hiilinen 2015.)

Ögland kertoo, että erilaisia ongelmanratkaisutapoja ja työelämässä tarvittavia kykyjä opetetaan ja pelaajia kannustetaan hyödyntämään motivaatitansa muussakin opiskelussa: miksi he luovuttavat kurssillaan jumiin jäätyään, kun eivät luovuta pelissäkään (Typpö 2016). Peleiksi valittiin joukkupelejä yhteishengen ja ryhmätaitojen kehittämisen vuoksi. Pelaaminen on myös kasvattanut monen oppilaan itsetuntoa, Ögland kertoo: ”Olemme antaneet tietyille oppilaille vastuun toimia joukkueiden kapteeneina, ja näin luokan hiljaisista oppilaista on kasvanut vastuunsa kantavia johtajia”. Praktikumin joukkueen yhteishenkeä ja yhteenkuuluvuuden

tunnetta halutaan myös korostaa yhtenäisellä pukeutumisella – samanlaisilla vaatteilla joihin koulun urheilupainotteisilla luokilla olevat oppilaat pukeutuvat. (Hiilinen 2015.)

Ögland kuvailee elektronista urheilua paljon laajemmaksi kuin pelkäksi pelaamiseksi käyttäen vertauskuvana tuolia: elektronisen urheilun tuoli seisoo neljällä jalalla, jotka ovat valmennus, pelaaminen, opetus sekä kuntoilu. Selkänojana toimii hyvä managerointi. Praktikumin liikuntakoordinaattori Björn Nylund pitää huolta laatimallaan kuntosaliohjelmalla, ettei toiminta ole pelkästään tietokoneilla istumista. Opiskelijoiden on myös mahdollista käydä maksutta Porvoon uimahalleissa. Kuntosalilla käydään myös opiskelijoiden kanssa paljon joukkueurheilussa tärkeitä ryhmä- ja yksilökeskusteluja. Nylundin periaate elektronisen urheilun suhteen on selvä: hän haluaa parantaa opiskelijoiden elämänlaatua ja torjua fyysisiä haittoja sekä mahdollistaa opiskelijoille pidemmän peliuran. (Hiilinen 2015.)

Nylund pitää tärkeänä, ettei ryhmälle tehdä fyysisen kunnon suhteen mitään tasokokeita, vaan jokainen huomioidaan yksilönä. Siten myös koululiikunnassa vähemmän pärjäävät pääsevät aloittamaan omalta tasoltaan ja saamaan helpommin onnistumisen kokemuksia. Nylund kiteyttää elektronisen urheilun suhteen syntyneen sukupolvien kuilun: "Vanhemmat eivät osaa samaistua lasten menestymiseen elektronisessa urheilussa. Jalkapallossa he näkevät lastensa onnistumisen esimerkiksi maalien suhteen, mutta elektronisessa urheilussa he eivät ymmärrä eivätkä näe onnistumisia. Se, ettei voi samaistua oman lapsensa tunteisiin, on varmasti yksi tekijä, miksi pelaamista niin paljon vieroksutaan". (Hiilinen 2015.)

6 MENETELMÄT

Tässä luvussa kerron kehittämistyössä käyttämäni menetelmistä, niiden toteutumisesta ja käsittelen menetelmieni sopivuutta kehittämistyötäni ajatellen.

Kehittämistyöni oli luonteeltaan kvalitatiivinen eli laadullinen tutkimus. Kvalitatiivisessa tutkimuksessa pyritään ymmärtämään tutkimuskohteen laatua, ominaisuuksia ja merkityksiä kokonaisvaltaisesti (Jyväskylän yliopisto 2016). Valitsin kehittämistyöni aineistonkeruumenetelmiksi haastattelun, havainnoinnin ja benchmarkingin. Toteutin kolme eri haastattelua: kaksi strukturoitua haastattelua TGA:n nuorille ja puolistrukturoidun asiantuntijahaastattelun Turun Nuorisopalveluiden ohjaaja Tanja Kuokkaselle. Havainnoin TGA:n nuoria ja heidän vanhempiaan. Havainnoin nuorten kehitystä yksilöinä, ryhmädynamiikan kehitystä ja elektronisen urheilun soveltuvuutta nuorisotyöhön. Nuorten vanhempien havainnointi kohdistui heidän suhtautumiseen pelejä ja elektronista urheilua kohtaan. Benchmarking-kohteinani olivat suomalaiset elektronisen urheilun toimijat *100k eSports* ja *Good Game Squad*, jotka mahdollistavat nuorille pelien harrastamisen luomalla pelaavista nuorista joukkueita ja tarjoamalla valmennusta heille.

Selitän edellä mainitut tutkimustermit seuraavissa alaluvuissa. Kehittämistyössäni halusin vastata kysymyksiin ”mitä nuoret saavat elektronisesta urheilusta?” ja ”voiko elektroninen urheilu olla osa nuorisotyötä?”. Valitsemillani menetelmillä saan selvitettyä elektronisen urheilun ja digitaalisten pelien merkitystä nuorille, elektronisen urheilun sopivuutta osaksi nuorisotyötä ja pelaamiseen suhtautumista nykypäivänä.

6.1 Haastattelut

Tutkimusmenetelmänä haastattelu on yksi käytetyimmistä kehittämistyön menetelmistä. Haastattelu perustuu luottamukselliseen ja vuorovaikutteiseen keskusteluun haastattelijan ja haastateltavan välillä, joka on etukäteen suunniteltua

sekä haastattelijan alulle panemaa ja ohjaamaa. Haastattelun ja tavallisen keskustelun erona on se, että haastattelussa haastatteli selvästi ohjaa käytävää keskustelua. Haastattelijan tulee kertoa haastateltavalle haastattelun sekä kehittämistyön tarkoitus ja luottamuksellisuus ennen haastattelua. Haastattelu on aineistonkeruumenetelmänä hyvä, kun halutaan korostaa haastateltavaa tutkimustilanteen subjektina, joka voi tuoda itseään koskevia asioita esille mahdollisimman vapaasti. (Ojasalo, Moilanen & Ritalahti 2015, 106-108.) Tämä alaluku sisältää kehittämistyössäni käyttämät strukturoidut haastattelut TGA:n nuorille ja puolistrukturoidun asiantuntijahaastattelun Turun Nuorisopalveluiden ohjaaja Tanja Kuokkaselle. Litteroin kaikki haastattelut ja järjestin aineiston kysymyksittäin, jotta pystyin vertaamaan vastauksia keskenään. Tämän jälkeen teemoittelin aineiston ja analysoin aineiston perusteellisesti hyödyntäen tekemääni menetelmäaikajanaa (kuvio 2).

Turku Game Academy -haastattelut

Haastattelin kehittämistyötäni varten TGA:n kahden *Counter-Strike: Global Offensive* -peliä pelaavan joukkueen nuoria kahdesti. Ensimmäisessä haastattelussa haastateltavia nuoria oli 7 ja toisessa 8. Kumpanakin haastattelumuotona käytin strukturoitua haastattelua. Strukturoitu haastattelu on etukäteen jäsennelty haastattelu, jossa haastattelijalla on valmiit kysymykset ja ne esitetään kaikille haastateltaville samassa ennalta määrätyssä järjestyksessä (Kajaanin ammattikorkeakoulu 2016; Ojasalo ym. 2015, 108). Strukturoitu haastattelu sopii faktatiedon keräämiseen (Ojasalo ym. 2015, 107). Strukturoitu haastattelu sopi haastattelumuodokseni, koska haastateltavia henkilöitäni oli monta ja he edustivat yhtenäistä ryhmää (Kajaanin ammattikorkeakoulu 2016).

Valitsin haastattelun menetelmäksi, koska halusin selvittää yksilöllisiä asioita nuorilta. Valitsin juuri TGA:n joukkueiden nuoret haastateltaviksi, koska halusin tutkia elektronisen urheilun soveltuvuutta nuorisotyöhön ja selvittää heidän kokemuksiaan pelaamisesta, elektronisesta urheilusta ja TGA:sta. Heidän kokemuksensa TGA:n toiminnasta ovat kaikkein tärkeintä toiminnan kehittämisen kannalta.

Toteutin ensimmäisen haastattelun TGA:n LAN-leirillä kesäkuussa 2016 TGA:n seitsemälle jäsenelle eli kaikille, jotka olivat silloin paikalla ja toisen haastattelun toteutin lokakuun 2016 alussa samoille nuorille sekä yhdelle nuorelle, joka ei päässyt haastateltavaksi kesäkuussa. Kyseisellä LAN-leirillä nuoret pääsivät tutustumaan toisiinsa ja ohjaajiin paremmin, opettelemaan elämönhallintataitoja, kilpailemaan leiriolympialaisissa sekä pelaamaan samassa tilassa omilla tietokoneillaan. Kesäkuussa tekemissäni haastatteluissa selvitin TGA:n nuorten pelitapoja, ajankäyttöä, pelimotivaatiota, tyytyväisyyttä TGA:n toimintaan, kehittämis ehdotuksia ja näkemyksiä siitä, missä tilanteessa TGA on vuoden päässä. Lokakuussa tekemissäni haastatteluissa selvitin vielä, mitä pelit merkitsevät heille, mitä he saavat pelaamisesta, miten heidän pelaamiseen suhtaudutaan, mitkä taidot ovat kehittyneet heillä pelien ansiosta ja miksi TGA:n kaltaista pelitoimintaa pitäisi heidän mielestään tukea.

Kesäkuussa LAN-leirillä tekemäni haastattelut olivat vahvasti kontekstuaalisia haastatteluja eli toimintaympäristöön sidottuja haastatteluja. Aidoissa toimintaympäristöissä tehtävistä haastatteluista saa usein syvällisemmän kuvan haastateltavan todellisista ajatuksista. (Ojasalo ym. 2015, 106.) Tein haastattelut rauhallisessa erillisessä tilassa yksitellen. Kesäkuun haastattelut kestivät noin 3 minuuttia ja lokakuun haastattelut 5-15 minuuttia. Lokakuussa tekemäni haastattelut tein verkon välityksellä *Steam*-peliyhteisön "voice chat" -puheluominaisuuden kautta. Ensimmäisessä haastattelussa oli 7 kysymystä ja toisessa 14. Kummassakin haastattelussa nuoret saivat vastata kysymyksiin vapaasti. Kummassakin haastattelussa esitin kysymykset ennaltamäärätyssä järjestyksessä sekä keskityin kuuntelemaan ja antamaan nuorille tilaa vastata.

Toteutin haastattelut yksilöhaastatteluina, koska halusin painottaa yksilöllisyyttä haastatteluissani. Kysyin henkilökohtaisia kysymyksiä, joihin ei välttämättä vastattaisi ryhmässä niin helposti. Annoin haastatelluille vapauden vastata haluamallaan tavalla vaikuttamatta itse heidän vastaustensa laatuun. Vaikka ensimmäisten kesäkuussa tekemiäni haastattelujen jälkeen huomasinkin, että olisin voinut kysyä vielä lisää aiheeseen sopivia kysymyksiä, päätin pitäytyä alkuperäisessä haastattelurungossa tulosten tasapuolisuuden ja vertailtavuuden vuoksi. Vaikka ryhmähaastattelu

toimisikin menetelmänä paremmin esimerkiksi toiminnan kehittämisen kannalta, halusin pitää nämä haastattelut henkilökohtaisina, jotta nuoret vastaisivat aidosti muiden mielipiteiden vaikuttamatta heidän vastauksiinsa. Aiheelleni tärkeää on myös, että nuoret kertovat omista kokemuksistaan ilman, että heidän vastaustaan ohjataan suuntaan tai toiseen.

Haastatteluiden tuloksissa täytyy huomioida minun asemani TGA:n toiminnassa. Koska olen jo muodostanut kontaktin TGA:n nuoriin ja jo pidemmän aikaa tehnyt yhteistyötä heidän kanssaan, kehittänyt toimintaamme ja pelannut yhdessä heidän kanssaan, heidän vastauksensa saattavat olla positiivissävytteisiä, vaikka kerroinkin heille, että voivat vastata täysin rehellisesti. Toisaalta oma asemani haastattelijan roolissa saattoi myös auttaa haastattelussa, koska haastateltavat uskalsivat mahdollisesti kertoa minulle sellaisista asioista, joista eivät olisi välttämättä jollekin muulle kertoneet.

Asiantuntijahaastattelu (Tanja Kuokkanen)

Haastattelin Turun Nuorisopalveluiden ohjaajaa ja TGA:n perustajaa Tanja Kuokkasta. Kuokkanen on kokenut nuorisotyöntekijä ja omaa paljon tietotaitoa elektronisen urheilun suhteen. Halusin haastattelullani selvittää asioita, kuten ”voiko elektroninen urheilu olla osa nuorisotyötä?”, ”voiko elektroninen urheilu olla harrastus?” ja ”mitä nuoret saavat pelaamisesta?”. Haastatteluni oli puolistrukturoitu eli haastattelukysymykseni olivat ennaltalaaditut, mutta pystyin vaihtelevaan niiden järjestystä haastattelun kulun mukaisesti. Pystyin myös kysymään mieleentulevia kysymyksiä haastattelun kuluessa. (Ojasalo ym. 2015, 108.)

Päätin käyttää puolistrukturoitua haastattelua, koska näin mahdolliseksi, että alkuperäisen kysymysrungon lisäksi saattaisi nousta esille muita tärkeitä asioita. Toteutin haastattelun lokakuussa 2016, kun TGA:n toiminta oli ollut käynnissä jo noin puolen vuoden ajan, jotta saisin mahdollisimman paljon tietoa elektronisen urheilun soveltuvuudesta nuorisotyöhön kokemuksen pohjalta. Pidin haastattelun kotonani rauhassa, jotta haastattelutilanne olisi mahdollisimman rento ja idearikas.

Alkuperäisessä kysymysrungossa oli 11 kysymystä. Haastattelu kesti noin 15 minuuttia.

Vaikka olemmekin Kuokkasen kanssa tehneet yhteistyötä jo keväästä 2016 asti, en usko asemiemme vaikuttaneen vastauksiin. Olemme muutenkin toimineet kriittisesti ja objektiivisesti TGA:n toiminnan suhteen, joten uskoin haastattelutilanteen kulkevan ammattimaisesti. Yhteistyömme takia tiesin myös Kuokkasen omaavan paljon hyviä nuorisotyöllisiä näkökulmia elektroniseen urheiluun, minkä takia tiesin hänen olevan hyvä haastateltava opinnäytetyöni kannalta.

6.2 Havainnointi

Havainnoinnilla eli observaatiomenetelmällä tutkimusmenetelmänä voi saada esimerkiksi tietoa ihmisten käyttäytymisestä luonnollisessa toimintaympäristössä (Ojasalo ym. 2015, 114). Havainnointi ei kohdistu pelkästään asioiden verbaaliseen ilmaisuun, vaan siinä huomioidaan myös kohteen eleitä, ilmeitä, asentoja ja liikehdintää ja voidaan käyttää kaikkia aisteja hyödyksi (Anttila 2014; Ojasalo ym. 2015, 115). Havainnointimenetelmän etuna on se, että havaintoja voidaan tehdä todellisuudesta silloin, kun asiat tapahtuvat ja siksi menetelmänä siltä edellytetään erityistä ennakkosuunnittelua tietojen systemaattisen kokoamisen kannalta (Anttila 2014).

Havainnointi sopi hyvin kehittämistehtävääni, koska yhtenä havainnointikohteenani oli yksilön toiminta ja vuorovaikutus toisten kanssa (Ojasalo ym. 2015, 114). Tärkeää menetelmän kannalta on se, että tutkittavat tottuvat tutkijaan siinä määrin, ettei hänen läsnäolonsa vaikuta millään tavalla kiusalliselta (Anttila 2014). Havainnoinnilla kerätty aineisto ei liity automaattisesti yhteen vaan tutkijan on osattava rakentaa siitä looginen kokonaisuus, ymmärtää ja tulkita tuloksia ja löytää aineiston punainen lanka (Ojasalo ym. 2015, 119).

Valitsin havainnoinnin menetelmäkseni, koska halusin saada mahdollisimman pitkältä aikaväliltä tietoa nuorten kehityksestä yksilöinä ja osana ryhmää. Halusin seurata, miten elektroniseen urheiluun keskittyvässä toiminnassa nuorisotyöllinen

puoli tulisi esille ja miten se soveltuisi osaksi toimintaa. Havainnointini suunnittelu alkoi jo ennen TGA:n perustamista. Tutustuttuani maaliskuussa 2016 TGA:ta edeltäneen Pelittääkö? -kerhon toimintaan ja nuoriin tiesin, että pitkäaikainen havainnointi olisi kehittämistyöni kannalta erinomainen menetelmä.

TGA:n perustettuamme havainnoin erityisesti nuoria yksilöinä osana ryhmää ja koko ryhmän dynamiikkaa. En kertonut nuorille havainnoivani heitä, jotta he eivät muuttaisi käyttäytymistään tietäessään olevansa havaintojen teon kohteena (Anttila 2014). Kehittämistyössäni toimin aktiivisena osallistuvana havainnoijana. Aktiivisessa osallistuvassa havainnoinnissa tutkija vaikuttaa aktiivisesti läsnäolollaan ilmiöön, jota hän tutkii. Tutkija voi esimerkiksi osallistua tutkittavan kohteen toimintaan työntekijän tai asiakkaan roolissa. (Anttila 2014; Ojasalo ym. 2015, 116.) Tutkijana olin havainnointitilanteissa läsnä kahdessa roolissa: toisaalta olin osallistuja, toisaalta toisten observoija. Osallistuvassa havainnoinnissa on tärkeää seurata tapahtumaa niin kauan, että kaikki lainalaisuudet ja rutiinit alkavat hahmottua. (Anttila 2014.) Kirjasin ylös havaintojani, jotta kehitystyölleni oleellinen tieto pysyisi tallessa tulosten analysointiin asti.

Käytin kehittämistyössäni strukturoimatonta havainnointia. Strukturoimatonta havainnointia käytetään silloin, kun halutaan mahdollisimman paljon ja monipuolista tietoa asiasta. Vaikkei strukturoimatonta havainnointia haluta luokitella etukäteen, määrätään tutkimukselle tavoitteet ja tehdään oletuksia siitä, että mitä ilmiössä mahdollisesti tapahtuu. (Ojasalo ym. 2015, 117.)

Oletuksenani oli, että TGA:n nuoret ystävystyisivät toistensa kanssa, tulisivat itsevarmemmiksi yksilöinä ja osana ryhmää sekä pääsisivät toteuttamaan itseään pelaamisen ja TGA:n toimintaan vaikuttamisen kautta. Oletin myös, että ujoimmatkin yksilöt uskaltautuisivat olemaan enemmän äänessä toiminnan edetessä ja että nuorten mieliala ja jaksaminen yleisesti kohentuisi. Vaikka olinkin jo maaliskuusta asti toiminut entisen Pelittääkö? -kerhon ja nykyisen TGA:n nuorten kanssa, toimin havainnoijana objektiivisesti, jotta välttyin havainnoinnin objektiivisuuden heikentymiseltä emotionaalisen sitoutumisen kannalta (Ojasalo ym. 2015, 117). Toisaalta näin hyödylliseksi jo olemassa olevat sidokset nuoriin, koska he olivat jo tottuneet minuun.

Havainnoin myös TGA:n nuorten vanhempia. Havainnoin heitä aina heidät tavatessani. Kohdistin havainnointini heidän suhtautumiseen pelejä ja elektronista urheilua kohtaan. Sain havainnoitua heidän suhtautumistaan peleihin ja elektroniseen urheiluun keskustelemalla heidän kanssaan ja tarkastelemalla heidän käyttäytymistään pelillisissä ympäristöissä, kuten LAN-leiriltä nuoria hakiessaan ja Turun Nuorten Taide- ja Toimintatalo Vimmassa syyskuussa järjestetyssä *Game Continues* -pelitapahtumassa. Oletin, että vanhempien suhtautuminen pelejä ja elektronista urheilua kohtaan muuttuisi myönteisemmäksi TGA:n toiminnan myötä.

6.3 Benchmarking

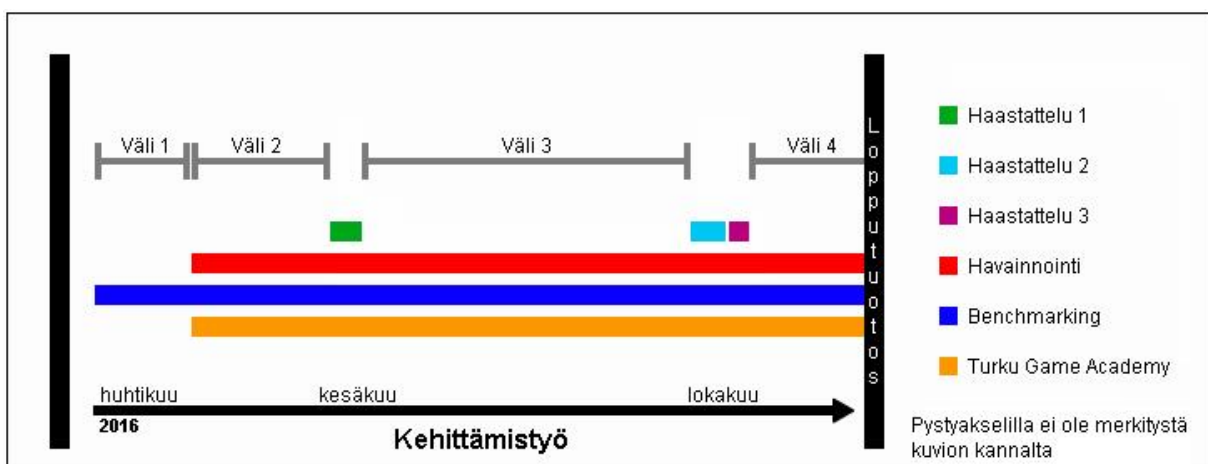
Benchmarking on kehittämistyön menetelmä, joka perustuu toisilta oppimiseen (Tykes 2016). Siinä tutustutaan toisten toimijoiden toimintaan ja pyritään saamaan kehittämisideoita omaan toimintaan. Useimmiten benchmarking-kohteena on jokin menestynyt tai maineikas organisaatio, jonka hyväksi havaittuja toimintamalleja ja menetelmiä pyritään hyötykäyttämään oman toiminnan kehittämisessä. Parhaiten benchmarking soveltuu selväpiirteisesti määriteltävien kohteiden kehittämiseen. (Ojasalo ym. 2015, 186.)

Benchmarkingin avulla halusin saada kehittämisideoita TGA:n toiminnan perustamiseen ja kehittämiseen. Benchmarkingilla halusin myös saada vastauksia tutkimuskysymykseeni ”voiko elektroninen urheilu olla osa nuorisotyötä?”. Kehittämistyöni benchmarking-kohteina toimi nuorisotyöllistä elektronista urheilua edistävät satakuntalainen *100k esports* ja helsinkiläinen *Good Game Squad*. Valitsin nämä tutkimuskohteiksini, koska he ovat tällä hetkellä tunnetuimmat nuorisotyöllistä elektronista urheilua edistävät toimijat. Tutkin heidän toimintamallejaan, historiaansa ja menetelmiään verkossa heidän kotisivujensa, verkkoartikkelien, tehtyjen haastattelujen ja videotallenteiden kautta. Tutkin myös, että löytyykö Suomesta muita samankaltaisia nuorisotyöllisiä elektronisen urheilun toimijoita. Benchmarking alkoi kehittämistyöni alkuvaiheessa ja kesti koko prosessin ajan, koska elektronisen urheilun ala varsinkin nuorisotyön saralla kehittyy kovaa vauhtia ja halusin tarkkailla nuorisotyöllisten elektronisen urheilun toimijoiden kehitystä.

6.4 Menetelmien sopivuus

Käyttämäni menetelmät sopivat mielestäni kehittämistyöni tavoitteita ajatellen erittäin hyvin tutkimuksiini. Menetelmien yhteensopivuus ja yhtenäinen aihepiiri mahdollistivat tuloksien kattavan vertailun ja saadun tiedon yhdistelemisen. Tutkimusmenetelmien rytmittäminen lomittain mahdollisti saadun aineiston kokonaisvaltaisen ja tavoitteellisen tarkastelun.

Alla esittämässäni kuviossa (kuvio 2) esitän kehittämistyöni menetelmät ja TGA:n aikajanalla, johon olen merkinnyt eri välit (välit 1, 2, 3 & 4) analysointia varten. Eri väleillä tarkoitan kehittämistyöni eri ajankohtia. Väli 1 alkaa kehittämistyöni alusta ja päättyy TGA:n perustamisajankohtaan (kuvio 2). Väli 2 puolestaan alkaa TGA:n perustamisajankohdasta ja päättyy ensimmäiseen TGA:n nuorten haastatteluun (haastattelu 1, kuvio 2). Väli 3 alkaa ensimmäisestä TGA:n nuorten haastattelusta ja päättyy toiseen TGA:n haastatteluun (haastattelu 2, kuvio 2). Väli 4 alkaa ohjaaja Tanja Kuokkasen haastattelusta (haastattelu 3, kuvio 2) ja päättyy kehittämistyön lopputuotokseen eli vanhemmille suunnattuun eSports-oppaaseen. Valitsin kehittämistyötäni varten nämä menetelmät, koska ne tukevat toisiaan ja sain niillä tarvitsemani tiedot TGA:n perustamiseen, kehittämiseen ja arviointiin. Menetelmilläni sain myös tarpeellisen tiedon eSports-opasta varten.



Kuvio 2: Kehittämistyön menetelmäaikajana

TGA:n joukkueille tekemäni haastattelut (haastattelu 1 & haastattelu 2, kuvio 2) antavat kuvan siitä, miten toiminta on vaikuttanut heidän elämiinsä ja mitä he ovat saaneet toiminnalta. Haastatteluilla sain oleellista tietoa pelien ja elektronisen urheilun merkittävydestä nuorille niin vapaa-ajanvietteenä kuin tavoitteellisena harrastuksenakin. Tekemällä kaksi haastattelua samoille nuorille sain enemmän vertailtavaa materiaalia noin neljän kuukauden aikavälillä. Haastattelutulosten yhtäläisyyksistä ja eroavaisuuksista pystyin tekemään päätelmiä kehittämistyötäni varten.

Tanja Kuokkaselle tekemäni haastattelu (haastattelu 3, kuvio 2) oli tutkimusmenetelmänä sopiva, koska hänen kokemuksensa nuorisoalalla ja pelikulttuurin tuntemuksensa kautta sain itselleni tietoa pelaamisen ja elektronisen urheilun soveltuvuudesta osaksi nuorisotyötä. Hänen haastattelullaan sain myös olennaisia näkökohtia kehittämistyöni eSports-oppaan (lopputuotos, kuvio 2) luomiseen. Havainnointi sopi tutkimusmenetelmäkseni erittäin hyvin, koska halusin saada kokonaisvaltaista tietoa nuorten yksilöllisestä kehitymisestä, yksilöiden kehitymisestä osana ryhmää, ryhmädynamiikan muodostumisesta ja elektronisen urheilun soveltuvuudesta nuorisotyöhön. Tutkimukseni pitkän keston ja TGA:n toiminnan järjestämisen keston vuoksi havainnointi sopi menetelmäkseni sen aikaa vaativan luonteen takia (Anttila 2014). Havainnoinnilla sain myös tietoa, jota en olisi saanut muilla menetelmillä kehittämistyötäni varten. Benchmarking oli tutkimusmenetelmänä sopiva, koska sen avulla sain kartoitettua elektronista urheilua hyödyntävien nuorisoalan toimijoiden toimintaa ja saimme sen avulla kehittämisideoita omaan, TGA:n, toimintaamme.

7 TULOKSET JA ANALYSOINTI

Haastattelujen ja havainnoinnin tulokset on analysoitu teemoittain. Seuraavissa alaluvuissa käsitellään tärkeimpiä tuloksista nousseita asioita. Litteroin kaikki haastattelut ja merkitsin tärkeimmät havainnot ylös. TGA:n pelaajien haastattelut, Tanja Kuokkasen haastattelu, havainnoinnit ja benchmarking on teemoiteltu seuraavasti: elektroninen urheilu on kehittävä, tavoitteellinen ja sosiaalinen harrastus nuorelle, elektroninen urheilu sopii nuorisotyön välineeksi sekä vanhempien ja kasvattajien tutustuttaminen elektroniseen urheiluun ja peleihin on tärkeää. Käsittelen tuloksia edellisessä luvussa esittämäni kuvion (kuvio 2) pohjalta. Käsittelen tuloksia sijoittamalla ne kuvion aikajanalle ja vertailen kokonaisvaltaisesti eri ajankohdissa saatuja tuloksia toisiinsa. Olen numeroinut haastattelemani TGA:n nuoret yksilöllisesti ja käytän heistä numeroitua nimimuotoa, esimerkiksi: "haastateltu 1" ja lyhennettynä "h1".

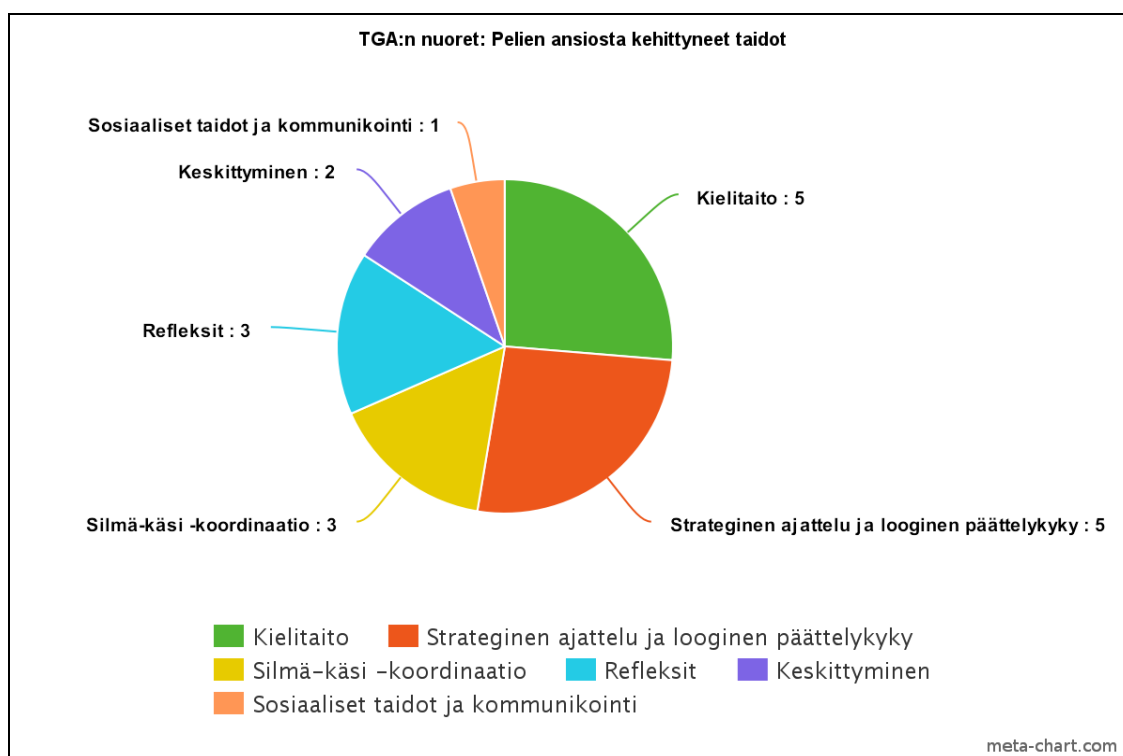
7.1 Elektroninen urheilu on kehittävä, tavoitteellinen ja sosiaalinen harrastus nuorelle

Tutkimustulosteni perusteella elektroninen urheilu on hyvä ja monipuolinen harrastus nuorelle. TGA:n nuoret olivat suurimmilta osin aluksi ventovieraita toisilleen, mutta yhteisen harrastuksen myötä nuoret ystävystyivät havaintojeni mukaan nopeasti (väli 2, kuvio 2). Varsinkin kesäkuussa järjestämällämme TGA-leirillä koko ryhmä pääsi tutustumaan paremmin toisiinsa ja ryhmähenki muodostui nopeasti. Nuoret vahvistivat nämä havaintoni ensimmäisessä haastattelussani (haastattelu 1, kuvio 2), kun kaikki haastatellut nuoret kertoivat saaneensa uusia ystäviä TGA:n toiminnan kautta.

TGA:n toiminta on myös lisännyt nuorten motivaatiota peliharrastusta kohtaan: kaikki haastatelluista kertoivat motivaation tason nousseen tai motivaation luonteen muuttuneen kasuaalista pelaamisesta tavoitteellisempaan ja kehittävämpään pelaamiseen. Yksi haastattelemani nuorista kertoikin pelaavansa toiminnan alettua vähemmän ajallisesti, mutta keskittyvänsä nimenomaan kehittymiseen pelatessaan

(h3). Eräs toinen nuori nosti kuitenkin pinnalle, että uudehkon joukkueen takia kommunikoinnissa oli vielä haasteita, jotka vaikuttivat negatiivisesti pelisuorituksiin, mikä puolestaan ajoittain laski joukkueen motivaatiota (h4). (Haastattelu 1, kuvio 2.)

Nuoret ovat myös saaneet pelaamisharrastuksestaan ystävien lisäksi paljon (haastattelu 2, kuvio 2): nuoret kertoivat saaneensa peleistä vapaa-ajanvietettä ja täytettä elämään (h3, h4, h5, h6, h7), mielihyvää (h2, h5), mahdollisuuksia (h6), rahaa (h3), kokemuksia (h5) ja jotain, missä kehittyä (h3, h4). Nuorten mielestä (haastattelu 2, kuvio 2) elektroninen urheilu voi olla harrastus ja digitaalista pelaamista voi pitää urheiluna, mitä moni perustelikin vertaamalla elektronista urheilua shakkiin.



Kuvio 3: TGA:n nuoret: pelien ansiosta kehittyneet taidot

Pelit ovat myös kehittäneet nuorten taitoja (kuvio 3) toisen haastattelun (haastattelu 2, kuvio 2) tulosten perusteella. Kuviossa 3 esitän, kuinka moni nuori kertoi kunkin taidon kehittyneen. Kaikki 8 haastateltua nuorta kertoivat pelien opettavan ja kehittävän joitain taitojaan: viisi haastatelluista kertoivat kielitaitonsa kehittyneen (h1, h2, h4, h5, h8), 3 refleksiensä kehittyneen (h3, h4, h5), 3 silmä-käsi-koordinaation parantuneen (h2, h3, h8), 5 strategisen ajattelun ja loogisen päättelykyvyn

kehittyneen (h1, h2, h4, h7, h8), 2 keskittymisen parantuneen (h1, h6) ja yksi nuorista kertoi hänen sosiaalisten taitojensa sekä kommunikaatiotaitojen kehittyneen (h5). Havaitsin selkeästi myös nuorten vuorovaikutustaitojen, organisointitaitojen ja yritteliäisyyden parantuneen TGA:n toiminnan myötä.

TGA:n kaltainen pelitoiminta sitouttaa nuoria selkeästi. Jo alussa (väli 2, kuvio 2) havaitsin nuorten olevan innostuneita ja jännittyneitä toiminnasta. Tämä into tuntui kasvavan vain toiminnan edetessä. Kaikki nuoret kertoivatkin jo ensimmäisessä haastattelussa (haastattelu 1, kuvio 2) pitävänsä TGA:n toiminnasta. Yksi haastatteleistani nuorista kuvaili jo reilun kuukauden toiminnassa mukana oltuaan TGA:n toimintaa aivan mahtavaksi ja toivoi toiminnan jatkuvan uusien viikonloppuleirien ja reissujen kera (h2). Toinen nuori kertoi puolestaan TGA:n toiminnan olevan hänen mielestään asiallista ja piti erityisesti siitä, että toimintaa on yritetty edistää ja kehittää mahdollisimman nopeasti (h3).

Ensimmäisessä haastattelussa (haastattelu 1, kuvio 2) kysyin myös nuorilta kehittämisideoita toimintaan liittyen: neljä seitsemästä nuoresta osasi sanoa jotain kehitettävää, joista kolme mainitsi omat tilat ja tietokoneet sekä yksi painotti eSports-tapahtumien lisäämistä Etelä-Suomessa. Nuoret näkivät TGA:n vuoden päästä olevan omassa tilassa, monen joukkueen ja paljon ohjelman kera (h1, h4, h7) sekä LAN-turnauksia voittamassa (h2, h3, h7). Kaksi nuorta näkevät TGA:n tulevaisuuden Suomen parhaimmistossa (h5, h6). He selkeästi halusivat rakentaa toimintaa ohjaajien kanssa yhdessä ja itse vaikuttaa toiminnan tulevaisuuteen havaintojeni mukaan (välit 2 & 3, kuvio 2). Myös se, että samat nuoret ovat pysyneet toiminnassa mukana ja osallistuivat molempiin haastatteluihin (haastattelut 1 & 2, kuvio 2) lukuun ottamatta yhtä pelaajavaihdosta liiallisten koulukiireiden takia puhuu toiminnan sitouttavan vaikutuksen puolesta.

Toisessa haastattelussa (haastattelu 2, kuvio 2) nuoret kertoivatkin motivaationsa tasosta TGA:n toiminnassa mukanaolemiseen. Eräs nuorista kertoi haluavansa olla toiminnassa mukana niin pitkään kuin mahdollista, kunhan hän ei saa opiskelupaikkaa tai töitä (h7). Toinen nuori taas kertoi haluavansa ehdottomasti olla toiminnassa mukana, mutta huomioi hänen tulevaisuudensuunnitelmansa ja priorisoi niitä (h8). Hän (h8) kertoi kuitenkin olevansa kiinnostunut toimimaan toiminnassa

mukana kehittäjänä, tukihenkilönä tai muuna vastaavana, vaikka ei olisikaan enää pelaajana joukkueessa. Muut haastattelemani nuoret kertoivatkin haluavansa olla TGA:n toiminnassa mukana niin pitkään kuin mahdollista (h1, h2, h3, h4, h5, h6).

7.2 Elektroninen urheilu sopii nuorisotyön välineeksi

Kaikkien saamieni tulosten perusteella elektroninen urheilu sopii nuorisotyön välineeksi. Benchmarkingin avulla (väli 1, kuvio 2) sain selvitettyä, miten *100k eSports* ja *Good Game Squad* aloittivat toimintansa ja kuinka he kehittivät sitä. Heidän tavoitteenaan on mahdollistaa nuorten peliharrastus samalla tehden ehkäisevää työtä, osallistaen nuoria ja auttavan heitä eteenpäin unelmiaan kohti peliharrastuksen parissa. Hyödynsimme TGA:n perustamisessa heidän hyväksi todettuja toimintamallejaan. Benchmarkingin perusteella (väli 1, kuvio 2) nuorisotyöllinen pelitoiminta on ollut myös *100k eSportsin* sekä *Good Game Squadin* järjestäjien ja nuorten mielestä tärkeää. Tuomisenkin (2015) mukaan elektroninen urheilu on loistava nuorisotyön väylä.

TGA:n, *Good Game Squadin* ja *100k eSportsin* kaltaisella pelitoiminnalla voidaan Kuokkasen mukaan (haastattelu 3, kuvio 2) tavoittaa nuoria, jotka eivät esimerkiksi ole muuten nuortenpalveluiden palveluissa mukana. Hänen mukaansa nuoria voidaan jopa kannustaa ammattiin, opettaa ajankäytönhallintaa ja vahvistaa nuoria positiivisesti. Kuokkanen totesikin, että pelaaminen on harrastus siinä missä viulunsoitto tai jalkapallonpeluukin. Hän mainitsi, että Turun Nuorisopalveluiden tulee tarjota mielekästä vapaa-ajantoimintaa nuorille ja että pelit kuuluvat hänen mielestään ehdottomasti siihen.

TGA:n nuoret puolestaan perustelivatkin toisessa haastattelussa (haastattelu 2, kuvio 2), miksi TGA:n kaltaista toimintaa pitäisi heidän mielestään tukea: neljä nuorta pitivät toimintaa tärkeänä, koska TGA:n kaltainen toiminta tarjoaa mahdollisuuden pelaamisesta ja elektronisesta urheilusta kiinnostuneille nuorille tavoitella unelmiaan ammattitaitoisessa ympäristössä, jossa saa tukea, kannustusta ja puitteet harrastamiseen (h1, h2, h4, h6). Eräs nuorista (h3) totesikin: ”Jos sul on pelaaminen intohimona siinä vaiheessa, et haluut oikeesti olla paras siinä, niin tää tuo sen

mahdollisuuden niitten ulottuville”. Kaksi nuorta kertoivatkin toiminnan sosiaalisen puolen olevan tärkeää: toinen heistä (h7) totesi toiminnan auttavan paljon pelikaverien saamisessa ja joukkueen muodostamisessa sekä toinen (h5) sanoi, että joillekin joukkueen ja kavereiden tuoma tuki voi mahdollistaa ennen liian jännittävältä tuntuvan kilpailullisen peluun.

Eräs nuori (h5) toi myös esille, että TGA:n kaltainen toiminta voi muuttaa vanhempien mielipiteitä. Yksi nuorista (h8) painotti puolestaan sponsori- ja rahoituspuolta pelaamisharrastuksessa: Kaverien keskenään perustaman joukkueen on lähes mahdotonta saada tukea eri sponsoreilta ja rahoittajilta, mutta organisaation kautta nekin mahdollistuvat. Tämän lisäksi kaikki tutkimustulokset pelien positiivisista vaikutuksista edellisessä alaluvussa tukevat elektronisen urheilun soveltuvuutta nuorisotyöhön.

7.3 Vanhempien ja kasvattajien tutustuttaminen elektroniseen urheiluun ja peleihin on tärkeää

Suhtautuminen elektroniseen urheiluun ja pelaamiseen on vaihtelevaa. Vieläkin puhutaan paljon pelien haittavaikutuksista eikä pelaamista osata mieltää harrastukseksi. Kuokkasen mukaan (haastattelu 3, kuvio 2) tämän hetken nuorten vanhemmat ovat kasvaneet maailmaan, jossa pelaaminen on mielletty ajanhukaksi. Osa pelaavien nuorten vanhemmista ymmärtää pelaamisen päälle, osa ei. Kuitenkin nuorten keskuudessa pelaaminen on täysin hyväksyttyä havaintojeni ja toisen haastattelun (haastattelu 2, kuvio 2) perusteella: TGA:n nuorten luokkatovereista lähes kaikki pelaavat ja peliharrastukseen suhtaudutaan positiivisesti kaikkien haastattemieni nuorten mukaan. Yksi nuorista totesi, että se on täysin sama asia, jos joku kertoo harrastavansa jääkiekkoa tai harrastavansa digitaalisia pelejä (h2). Toinen nuori kertoi, että kaikki heidän luokallaan pelaavat toistensa kanssa (h4).

Kuusi kahdeksasta haastatellusta nuoresta kertoi toisessa haastattelussa (haastattelu 2, kuvio 2), ettei heidän luokallaan tai koulussa käytetä sanaa ”nörtti” varsinkaan haukkumistarkoituksessa (h1, h2, h4, h5, h6, h7). Yksi nuorista, joka kertoi termiä vielä esiintyvän, perusteli, että asiaa pitää avata – jos kerrot pelaavasi

yksin kotona ympäri vuorokauden, sinut mielletään nörtiksi, mutta jos kerrot kehittäväsi pelitaitojasi tai pelaavasi joukkueessa suhtautuminen muuttuu positiiviseksi (h3). Toinen nuori (h8) taas kertoi, että hän kuulee termiä vielä käytettävän: Hän uskoo, että he, jotka käyttävät termiä haukkumistarkoituksissa eivät tunne pelien maailmaa, kuinka se toimii ja mitä kaikkea siihen sisältyy.

Toisessa haastattelussa (haastattelu 2, kuvio 2) kysyin nuorilta heidän huoltajiensa tai muun tärkeän aikuisen suhtautumisesta heidän pelaamiseensa ennen TGA:n toimintaa ja toiminnan alkamisen jälkeen. Kaikki nuorista kertoivat heidän huoltajiensa tai muun tärkeän aikuisen suhtautumisen peleihin muuttuneen positiivisesti. Selkeinä teemoina esille nousi suhtautumisen muuttuminen pelejä kohtaan, kun nuoret kertoivat vanhemmilleen pelaamisen suuresta suosiosta, joukkueessa tavoitteellisesti pelaamisesta ja TGA:n nuorisotyöllisestä puolesta.

Monet huoltajista ovat alkaneet kommunikoida nuoren kanssa peliharrastuksen kautta. Eräs nuorista kertoikin vanhempiensa kyselevän nykyään, miten hänen pelinsä ovat menneet ja kannustavan häntä paljon enemmän TGA:n toiminnan alettua (h5). Toinen nuori, jolla oli ennen TGA:n toimintaa tietyt peliajat, kertoi puolestaan hänen vanhempiensa olevan nykyään joustavampia pelaamisen suhteen ja pitävän pelaamista jännittävänä tutustuttuaan siihen, ja että heistä on mielenkiintoista seurata otteluita, kun heillä on siihen aikaa (h4). Monet TGA Stratos -joukkueen nuorten huoltajista olivatkin kannustamassa heitä *Game Continues* -pelitapahtumassa heidän otteluissansa paikan päällä havaintojeni mukaan (väli 3, kuvio 2). Yksi nuorista kertoi, että hänen vanhempansa eivät kuitenkaan koskaan ole ymmärtäneet, että pelaaminen voi olla harrastus tai ammatti – TGA:n toiminnan myötä he ymmärtävät kuitenkin pelaamisharrastusta hieman paremmin (h2). Jopa isovanhempien asenteet ovat muuttuneet, erään nuoren (h6) mukaan: ”Isovanhemmat ja äiti ei ymmärtäny ekaksi mun pelaamista, mutta nyt he ymmärtävät, kun olen selittänyt, että tämä on ihan joukkuelaji jossa voi oikeasti kilpailla ja TGA on auttanut siinä asiassa, että mammani rupeesi katsomaan hyvällä silmällä videopelaamista”.

Tietämättömyys peleistä on nuortenkin mielestä yksi syy negatiiviseen suhtautumiseen pelejä kohtaan. Havaitsin TGA:n nuorten pitävän erityisen tärkeänä,

että toiminnan ohjaajat olivat enemmän tai vähemmän elektronisen urheilun kulttuurista, peleistä ja pelimekaniikoista tietoisia sekä ennen kaikkea innostuneita ja kannustavia peliharrastuksen suhteen (välit 2, 3 & 4, kuvio 2). Sama ilmiö heijastui myös havainnoissani nuorten vanhemmista, jotka antoivat paljon positiivista palautetta TGA:n toiminnasta LAN-leiriltä nuoria hakiessaan, kun olivat nähneet mitä peliharrastus etenkin nuorisotyöllisessä ympäristössä voi olla (väli 2, kuvio 2).

Kuokkasen (haastattelu 3, kuvio 2) ja TGA:n nuorten mielestä (haastattelu 2, kuvio 2) tärkeintä peliharrastuksen suhteen olisi, että huoltajat kiinnostuisivat ja tukisivat nuorta harrastuksessaan. Kuokkanen totesi, että tutustumalla peliharrastukseen vanhempien on helpompi ymmärtää ja tukea nuoren harrastusta. Kuokkanen pitää tärkeänä, että peliharrastuksessa, kuten myös missä tahansa muussakin harrastuksessa, on järki mukana – ettei harrastuksen maailmaan uppouduta ihan täysin. Kolme haastattelemani nuorista toivoisi, että vanhemmat tutustuisivat, kyselisivät, kannustaisivat ja olisivat avarakatseisempia nuoren peliharrastukseen (h3, h6, h8) (haastattelu 2, kuvio 2). Kuokkanen totesikin, että vanhemmat, jotka viettävät paljon aikaa jalkapallokentän laidalla voisivat yhtä lailla viettää aikaa peliharrastuksen mukana – seurata nuoren pelejä, antaa nuoren kertoa peleistä, kuunnella, vastaanottaa ja olla kiinnostuneita nuoren harrastuksesta (haastattelu 3, kuvio 2).

Nuoret haluaisivat myös viestiä pelaavan nuoren vanhemmille useita asioita toisen haastattelun perusteella (haastattelu 2, kuvio 2). Yksi nuorista haluaisi painottaa vanhemmille, että pelaaminen on turvallinen harrastus (h1). Kaksi nuorta (h1, h8) toivat esille pelien sosiaalisen puolen: vaikka nuori istuisikin kotona tietokoneen ääressä, hän saattaa ystäväystyä lukuisten ihmisten kanssa verkon välityksellä. Ujojenkin nuorten on helpompi tutustua toisiin nuoriin verkossa, kun kohtaaminen voi tapahtua olematta kasvokkain. Eräs haastattelemani nuori haluaisi, että ymmärrettäisiin, että pelaaminen on harrastus ihan samalla tavalla kuin jääkiekko ja että se pitäisi ottaa vakavasti, koska pelaaminen voi päätyä myös ammatiksi (h2). Kaksi nuorta (h4, h5) haluaisivat viestiä vanhemmille, että pelaaminen on ennen kaikkea hauskaa. Eräs toinen nuori totesikin, että miksi pelaaminen pitäisi kieltää, mikäli se ei haittaa koulunkäyntiä tai muuta elämää (h7). Kaksi nuorta (h1, h5)

vertasivatkin viikonloppujen tekemisiä: onko parempi, että nuori on kotona pelaamassa kavereiensa kanssa vai kaupungilla juovuspäissään?

8 ESPORTS-OPAS

Kehittämistyöni lopputuotoksena oli vanhemmille suunnatun elektronisen urheilun oppaan luominen (liite 4). Oppaan tarkoituksena on antaa lukijalleen tietoa pelaamisesta harrastuksena. Opas on pieni, taskuunmahtuva, tiivis esite, jossa esitän faktatietoa elektronisesta urheilusta ja pelaamisesta sekä tuon esille peliharrastuksen hyviä puolia. Oppaassa käsitellään myös tärkeitä asioita hyvän peliharrastuksen kannalta, kuten terveitä pelitapoja, hyviä käytöstapoja sekä hyvää ergonomiaa. Sisällytän oppaaseen myös nuorten kommentteja siitä, mitä he haluaisivat sanoa pelaavan nuoren vanhemmille peliharrastuksesta. Oppaassa painotetaan, että se on tehty yhteistyössä pelaavien nuorten eli TGA:n nuorten kanssa. Käytin haastattelutuloksiani (haastattelut 1, 2 & 3, kuvio 2) vahvasti oppaan luomisessa. Painotin eniten asioita, joita nuoret haluaisivat kertoa pelaavan nuoren vanhemmille. Oppaan otsikkona toimii: ”Mikä eSports? Opas pelaavan nuoren vanhemmalle”. Suuntasin oppaan nimenomaan lukijalle yksilönä, joten oppaassa käytetään sanamuotoa ”vanhemmalle”.



9 JOHTOPÄÄTÖKSET

Kehittämistyöni tarkoituksena oli selvittää elektronisen urheilun soveltuvuutta osaksi nuorisotyötä ja pelaamisen merkitystä nuorille. Tarkoituksena oli käsitellä valtavaa suosiota saanutta elektronista urheilua kokonaisvaltaisena kulttuuri-ilmiönä, trendinä ja mahdollisena välineenä nuorisotyöllisestä näkökulmasta. Tarkoituksena oli luoda Turun Nuorisopalveluille uutta nuorisotyöllistä pelitoimintaa, joka osallistaisi nuoria vahvasti ja mahdollistaisi heidän mieliharrastuksensa nuorisotyöllisissä puitteissa. Kehittämistyön tarkoituksena oli myös muuttaa asenteita pelaamista kohtaan positiivisemmaksi faktatiedon, tutkimustulosten ja tekemäni eSports-oppaan kautta. Tutkimuskysymyksinäni opinnäytetyössäni olivat ”mitä nuoret saavat elektronisesta urheilusta?” ja ”voiko elektroninen urheilu olla osa nuorisotyötä?”.

Tutkimustulosteni mukaan nuoret kokevat selkeästi pelaamisen ja elektronisen urheilun yhtä merkittäväksi harrastukseksi kuin minkä tahansa muunkin harrastuksen. Nuoret saavat peliharrastuksesta paljon ja ennen epäsosiaalisesti nähty pelaaminen on nykyään pääasiallisesti erittäin sosiaalista toimintaa. Pelit opettavat nuorille pääasiassa nonformaalisti eli epävirallisesti monia asioita. Pelimaailmassa toisiin tutustuminen ja toisten kanssa kommunikointi on pienempi kynnyks kuin kasvokkain kohtaaminen, mikä mahdollistaa tasavertaisen lähtökohdan kaikille uusien ystävien saamiseen.

Elektroninen urheilu kiehtoo nuoria ja siihen keskittyvä toiminta sitouttaa nuoret mukaansa vahvasti. Elektroninen urheilu kulttuuri-ilmiönä on vahvassa nousussa ja monet toimijat, kasvattajat ja nuoret haluavat olla mukana rakentamassa ilmiötä yhä suuremmaksi. Lisäksi nuorille voidaan tarjota mielekästä harrastustoimintaa nuorisotyöllisellä otteella ja samalla vahvistaa heitä sosiaalisesti, kannustaa ammattiin ja ohjaajat voivat toimia heille luotettavina aikuisina läsnä. Nuoret saavat elektronisesta urheilusta valtavasti ja elektroninen urheilu voi olla osa nuorisotyötä.

Asenteet pelaamista ja elektronista urheilua kohtaan ovat vaihtelevia. Pelimaailman tuntemattomuus aiheuttaa etenkin vanhemmilla sukupolvilla epävarmuutta, kun

puolestaan nuoret ovat jo hyväksyneet elektronisen urheilun ja pelaamisen harrastukseksi ja urheilulajiksi. Elektroniseen urheiluun ja peleihin tutustuminen toimii avaintekijänä, kun halutaan muuttaa ihmisten suhtautumista pelejä kohtaan. Tutkimustulokseni osoittivatkin nimenomaan elektroniseen urheiluun ja peleihin tutustumisen äärimmäisen tärkeäksi.

Opinnäytetyöni on erittäin ajankohtainen nuorisotyön kentällä ja sen ulkopuolella. Elektronisessa urheilussa on mukana monenlaisia toimijoita, joiden kanssa elektronisen urheilun kulttuuria voidaan rakentaa ja kehittää nuorisotyöllisellä otteella. Mitä useampi organisaatio kiinnostuu elektronisesta urheilusta, sen parempi. Lisäksi maailmanlaajuisena ilmiönä elektroninen urheilu tarjoaa mahdollisuuden kansainväliseen yhteistyöhön. Elektroninen urheilu luo paljon mahdollisuuksia nuorisotyön kentälle ja uusille ammattilaisille. Elektronista urheilua hyödyntävällä nuorisotyöllä voidaan tavoittaa nuorisopalveluiden ulkopuolisia nuoria ja tarjota juuri heille sopivaa nuorisotyöllistä toimintaa.

TGA:n toiminta on lähtenyt erittäin hyvin käyntiin ja tulevaisuudennäkymät ovat lupaavat. Kaikki toiminnassa olevat nuoret ovat sitoutuneita, motivoituneita ja idearikkaita toiminnan suhteen sekä pian omat tilat ja välineet saatuamme voimme perustaa uusia joukkueita eri peleihin. Pääsemme pian myös aloittamaan harjoitukset saman katon alla ja olemaan yhä tiiviimmässä kontaktissa nuorten kanssa. Pyrimme osallistumaan mahdollisimman moniin pelitapahtumiin nuorten kanssa ja saada sanaa TGA:sta liikkeelle mahdollisimman tehokkaasti.

Kuten tietoperustassani esitetään, elektroninen urheilu jatkaa kasvuaan tehokkaasti. Yhä useammat ihmiset kiinnostuvat aiheesta ja yhä useammat nuoret alkavat tavoitteellisesti harrastamaan pelejä. Siksi mielestäni olisi äärimmäisen tärkeää, että mahdollisimman monet toimijat Suomessa ja maailmalla tunnistaisivat elektronisen urheilun yhdeksi suurimmista tämänhetkisistä trendeistä sekä tarttuisivat siihen kiinni mahdollisuutena. Nuorten unelmat kilpapelaaamisesta ovat hankalia saavuttaa ilman tukea, mutta etenkin nuorisovaltakunnan toimijat pystyvät mahdollistamaan sen pienellä vaivalla. Elektronisen urheilun harrastamiseen tarvitaan vähimmillään vain organisaation tuki ja parhaimmillaan nuorille voidaan tarjota tilat, välineet ja kokonaisvaltaista tukea valmentajien sekä ohjaajien toimesta. Viimeistään nyt pitäisi

herätä siihen totuuteen, että elektroninen urheilu on varteenotettava harrastus ja nykypäivää.

Tilaajan mielestä kehittämistyö onnistui erinomaisesti. Työstä huokuu tekijän innostuneisuus aiheeseen sekä sisältää varsin laajat poikkitieteelliset näkökulmat kyseessä olevaan teemaan. Kehittämistyönä tehty eSports-opas on hyvin jäsennelty ja tiivis paketti. Opas on varsin hyödynnettävissä Turun Nuorisopalveluiden tarpeisiin.

LÄHTEET

- Aalto 2015. Elektroninen urheilu on viihdeteollisuuden nopein kasvaja. Verkkoartikkeli. Viitattu 10.10.2016.
<http://www.aalto.fi/fi/current/news/2015-12-28/>
- Anttila, Pirkko 2014. Tutkimisen taito ja tiedon hankinta. Verkkoartikkeli. Viitattu 10.10.2016.
<https://metodix.fi/2014/05/17/anttila-pirkko-tutkimisen-taito-ja-tiedon-hankinta/>
- Anttonen, Erja 2007. Sukupuolisensitiivisyys kansalaistoiminnassa ja nuorisotyössä. Verkkojulkaisu. Viitattu 20.10.2016.
<https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/38293/978-952-456-066-5.pdf?sequence=1>
- BITMOB, 2012. Video Games: Children's Heroes and Role Models. Verkkoartikkeli. Viitattu 6.10.2016.
<http://venturebeat.com/2012/11/06/video-games-childrens-heroes-and-role-models/>
- Borre, Juho 2016. Pelaaminen ja eSports nuorisotyössä. Humanistinen ammattikorkeakoulu. Ammattikorkeakoulun perustutkinnon opinnäytetyö.
- Collins, Nick 2012. Playing video games 'improves eyesight'. Verkkoartikkeli. Viitattu 6.10.2016.
<http://www.telegraph.co.uk/news/science/science-news/9088262/Playing-video-games-improves-eyesight.html>
- Columbia Cougars 2015. Columbia College Launches eSports Program. Verkkoartikkeli. Viitattu 7.10.2016.
http://www.columbiacougars.com/news/2015/10/30/GEN_1030152307.aspx
- Deloitte 2016. eSports: bigger and smaller than you think. Verkkojulkaisu (ENNUSTE). Viitattu 10.10.2016.
<http://www2.deloitte.com/global/en/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/tmt-pred16-media-esports-bigger-smaller-than-you-think.html#full-report>
- Dictionary 2016. Hobby. Tietosanakirja. Viitattu 5.10.2016.
<http://www.dictionary.com/browse/hobby>
- Dong, Li; Gong, Diankun; He, Hui; Liu, Dongbo; Luo, Cheng; Ma, Weiyi & Yao, Dezhong 2015. Enhanced functional connectivity and increased gray matter volume of insula related to action video game playing. Tutkimus. (Viitattu 6.10.2016.)
<http://www.nature.com/articles/srep09763>
- Duggan, Maeve 2015. Gaming and gamers. Verkkoartikkeli. Viitattu 5.10.2016.
<http://www.pewinternet.org/2015/12/15/gaming-and-gamers/>
- Edu.fi 2013. Yhteisöllisyys. Viitattu 5.10.2016.

http://www.edu.fi/yleissivistava_koulutus/teemat/osallisuus_ja_oppilaskuntatoiminta/yleissivistava_koulutus/teemat/osallisuus_ja_oppilaskuntatoiminta/osallisuus/yhteisöllisyys

ENCE 2016. ENCE eSports. Organisaation esittelyteksti. Viitattu 6.10.2016.

<http://www.ence.gg/organisation/ence-esports/>

EPLAUT112 2016. Are Esports Professionals Role Models? Verkkoartikkeli. Viitattu 6.10.2016.

<https://gamurs.com/articles/are-esports-professionals-role-models>

Facoetti, Andrea; Franceschini, Sandro; Gori, Simone; Molteni, Massimo; Ruffino, Milena & Viola, Simona 2013. Action Video Games Make Dyslexic Children Read Better. Tutkimus. (Viitattu 6.10.2016.)

[http://www.cell.com/current-biology/abstract/S0960-9822\(13\)00079-1](http://www.cell.com/current-biology/abstract/S0960-9822(13)00079-1)

Gonzales, Dennis 2016. WME-IMG's Tobias Sherman on IMG Academy's esports program: 'The opportunity to improve is agnostic to game or platform'. Verkkoartikkeli. Viitattu 7.10.2016.

<http://www.thescoreesports.com/news/7893-wme-img-s-tobias-sherman-on-img-academy-s-esports-program-the-opportunity-to-improve-is-agnostic-to-game-or-platform>

Hartikainen, Niko 2015. Vihdoin! SEUL aikoo järjestää vuonna 2016 kilpapelaaamisen SM-kisat. Verkkoartikkeli. Viitattu 6.10.2016.

<http://www.iltasanomat.fi/digitoday/esports/art-2000000950879.html>

Harviainen, Meriläinen & Tossavainen (toim.) 2014. Pelikasvattajan käsikirja. Tampere: Tammerprint Oy.

Heinilä, Kalevi 2012. Mikä on urheilua? Verkkoartikkeli. Viitattu 21.10.2016.

<http://www.lts.fi/julkaisut/liikunta-ja-tiede/julkaisut/liikunta-ja-tiede/2012/2/artikkelit/mika-urheilua>

Heitner, Darren 2015. Why 2016 Should Be A Year Of Tremendous Growth For eSports. Verkkoartikkeli. Viitattu 10.10.2016.

<http://www.forbes.com/sites/darrenheitner/2015/12/31/why-2016-should-be-a-year-of-tremendous-growth-for-esports/#398b0e082b96>

Herranen, Jatta (toim.) & Lundbom, Pia 2011. Sosiaalinen vahvistaminen kokemuksina ja käytänteinä. Verkkojulkaisu. Viitattu 5.10.2016.

<https://www.humak.fi/wp-content/uploads/2014/12/humak-sos-vahvistaminen-verkko.pdf>

Higgins, Chris 2015. Inside one of Sweden's first eSports schools. Verkkoartikkeli. Viitattu 7.10.2016.

<http://www.mcvuk.com/news/read/inside-one-of-sweden-s-first-esports-schools/0154670>

Hiilinen, Teemu 2015. Verkkoartikkeli. Viitattu 22.1.2016.

<http://yle.fi/aihe/artikkeli/2015/12/20/practicumin-ammattiopiskelijat-voivat-valita-elektronisen-urheilun-oppiaineeksi>

Hämäläinen, Tuomas 2016a. Suomen elektronisen urheilun maajoukkue voitti MM-kultaa: ”Ei voi muuta sanoa kuin hattua nostaa meidän pelaamisellemme”. Verkkoartikkeli. Viitattu 24.10.2016.

<http://www.hs.fi/urheilu/a1475985128553>

Hämäläinen, Tuomas 2016b. Suosikit valmiina tuhoamaan vastustajansa – Suomen elektronisen urheilun maajoukkue kilpailee Indonesian MM-turnauksessa. Verkkoartikkeli. Viitattu 6.10.2016.

<http://www.hs.fi/urheilu/a1475556303616>

IEGSR 2014. Esports Expand Into The Mainstream, And Sponsorship Dollars Follow. Verkkoartikkeli. Viitattu 6.10.2016.

<http://www.sponsorship.com/iegsr/2014/02/18/Esports-Expand-Into-The-Mainstream,-And-Sponsorshi.aspx>

Infopankki.fi 2014. Lasten ja nuorten harrastukset. Viitattu 5.10.2016.

<http://www.infopankki.fi/fi/elama-suomessa/vapaa-aika/lasten-ja-nuorten-harrastukset>

Joutsan Seutu 2016. Elektroninen urheilu on yksi maailman nopeimmin kehittyviä urheilumuotoja. Verkkoartikkeli. Viitattu 10.10.2016.

<http://www.joutsanseutu.fi/2016/10/05/elektroninen-urheilu-on-yksi-maailman-nopeimmin-kehittyvia-urheilumuotoja/>

Jyväskylän yliopisto 2016. Laadullinen tutkimus. Kuvaus tutkimusstrategiasta. Viitattu 22.11.2016.

<https://koppa.jyu.fi/avoimet/hum/menetelmapolkuja/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/laadullinen-tutkimus>

Kaasa, Erlend 2016. Garnes satsar på E-sports. Verkkoartikkeli. Viitattu 7.10.2016.

<http://www.hordaland.no/nn-NO/skole/garnesvgs/artikkelarkiv/garnes-satsar-pa-esport/>

Kajaanin ammattikorkeakoulu 2016. Haastattelumuodot. Viitattu 30.9.2016.

<https://www.kamk.fi/opari/Opinnaytetyopakki/Teoreettinen-materiaali/Tukimateriaali/Aineiston-keruumenetelmat/Haastattelu>

Kielijelppi 2016. Ryhmä ja ryhmäviestintä. Viitattu 20.10.2016.

<http://kielijelppi.virtamieli.fi/puheviestinta/ryhma-ja-ryhmaviestinta>

Kollar, Philip 2016. University of California, Irvine announces a League of Legends scholarship. Verkkoartikkeli. Viitattu 7.10.2016.

<http://www.polygon.com/2016/3/30/11330776/league-of-legends-university-california-irvine-esports-scholarship-riot>

Kontio, Soile 2016. Pelikasvattajat myyttejä vastaan - #pelimyytinmurtajat-kampanja. Blogikirjoitus. Viitattu 5.10.2016.

<http://geekgirls.fi/wp/blog/2016/06/02/pelimyytinmurtajat/>

Kumpulainen, Riitta 2004. Hyvinvointia yhteisöllisyydestä. Viitattu 5.10.2016.

http://www.aikakauslehdet.fi/content/aikakauslehti_opinnoissa/artikkelipankki/yhteisollisyys.htm

- Larjovuori, Riitta-Liisa & Manka, Marja-Liisa 2013. Yhteisöllisyydellä menestykseen – opas työpaikan sosiaalisen pääoman kehittämiseen. Verkkojulkaisu. Viitattu 5.10.2016.
http://www.uta.fi/jkk/synergos/tyohyvinvointi/Yhteis%C3%B6llisyydell%C3%A4_net_tiv_sivutettu.pdf
- Learn.org 2016. How Can I Become A Professional Athlete? Verkkosivu. Viitattu 6.10.2016.
http://learn.org/articles/How_Can_I_Become_a_Professional_Athlete.html
- Liquipedia 2016. Stewie2k. Pelaajaprofiili. Viitattu 22.10.2016.
<http://wiki.teamliquid.net/counterstrike/Stewie2k>
- Magus 2015. Worlds 2015 Viewership. Verkkojulkaisu. Viitattu 10.10.2016.
http://www.lolesports.com/en_US/articles/worlds-2015-viewership
- Marjeta, Anna-Laura 2013. Prosessikuvaus poikien peliryhmästä. Verkkojulkaisu. Viitattu 21.9.2016
<http://pelitalo.munstadi.fi/files/2014/01/Kuvaus-peliryhm%C3%A4st%C3%A4-tammikuu-2013.pdf>
- Melcher, Kurt 2014. RMU Becomes First University to Offer Gaming Scholarships With the Addition of eSports to Varsity Lineup. Verkkootikkeli. Viitattu 7.10.2016.
<http://www.rmueagles.com/article/907.php>
- Melcher, Kurt 2015. Suullinen tiedonanto. Dokumenttielokuvassa Patrick Creadon (ohj.) All Work All Play. Los Angeles: O'Malley Creadon Productions, 00:38:45-00:39:22.
- Mimo 2013. Tavarat taskuissa: Nuorten ryhmäohjauksen taidelähtöisiä menetelmiä. Winbase Oy: Kaarina.
- Mozur, Paul 2014. For South Korea, E-Sports Is National Pastime. Verkkootikkeli. Viitattu 6.10.16.
<http://www.nytimes.com/2014/10/20/technology/league-of-legends-south-korea-epicenter-esports.html>
- Mykkänen, Pekka 2013. Pelihullut. Verkkootikkeli. Viitattu 10.10.2016.
<http://www.hs.fi/ilta/07102016/a1305960733481>
- Mäyrä, Frans & Karvinen, Juho & Ermi, Laura 2015. Pelaajabarometri 2015: Lajityyppien suosio. Viitattu 24.10.2016.
<https://tampub.uta.fi/bitstream/handle/10024/99003/978-952-03-0153-8.pdf?sequence=1>
- Nolte, Brandon 2015. Professionalism in Esports: We need more role models. Verkkootikkeli. Viitattu 6.10.2016.
<http://esportsentrepreneur.com/professionalism-in-esports-we-need-more-role-models/>
- Nopanen, Essi 2015. Digitaalisten pelien käyttö työvälineenä nuorisotyössä. Tampereen ammattikorkeakoulu. Ammattikorkeakoulun perustutkinon opinnäytetyö.

Nummela, Toni & Voutilainen, Sami 2012. Mikä on Striimaus.fi? Esittelyteksti. Viitattu 21.10.2016.

<http://striimaus.fi/mika-on-striimaus-fi/>

Nuorisolaki (72/2006).

Ojasalo, Katri; Moilanen, Teemu & Ritalahti, Jarmo 2015. Kehittämistyön menetelmät: uudenlaista osaamista liiketoimintaan. Sanoma Pro Oy: Helsinki.

Oriveden Sanomat 2016. Elektronisen urheilun linja Oriveden Opistoon. Verkkootikkeli. Viitattu 22.10.2016.

<http://www.orivedensanomat.fi/elektronisen-urheilun-linja-oriveden-opistoon/>

Pietikäinen, Reetta 2013. Nuorten sosiaalisen vahvistamisen kehittämistä. Verkkokirjoitus. Viitattu 5.10.2016.

<http://www.koordinaatti.fi/fi/puheenvuoro/701/nuorten-sosiaalisen-vahvistamisen-kehitt%C3%A4mist%C3%A4.html>

Raisesmartkid.com 2016. The Positive and Negative Effects of Video Games. Verkkootikkeli. Viitattu 6.10.2016.

<http://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games>

REBRN 2014. Bjergsen's story about his life before becoming a pro. Verkkootikkeli. Viitattu 25.10.2016.

<http://rebrn.com/re/bjergsens-story-about-his-life-before-becoming-a-pro-667801/>

Savov, Vlad 2014. Inside the life of a pro gamer. Verkkootikkeli. Viitattu 6.10.2016.

<http://www.theverge.com/2014/7/21/5919973/inside-the-life-of-a-pro-gamer>

Schütz, Martin 2016. Science shows that eSports professionals are real athletes. Verkkootikkeli. Viitattu 21.10.2016.

<http://www.dw.com/en/science-shows-that-esports-professionals-are-real-athletes/a-19084993>

SEUL 2013. Tapahtumajärjestäjän käsikirja. Verkkotulkaisu. Viitattu 20.10.2016.

http://seul.fi/wp-content/uploads/2014/01/tapahtumajarjestajan_kasikirja_uusi.pdf

SEUL 2015. Elektronisen urheilun turnaus Finnkinon elokuvateattereihin. Lehtitiedote. Viitattu 21.10.2016.

<http://seul.fi/wp-content/uploads/2015/06/eSports-Tiedote-5.pdf>

SEUL 2016. eSports. Esittelyteksti. Viitattu 17.11.2016. <http://seul.fi/esports/>

Sitra 2016. Yhteisöllisyys ruokkii uusia toimintatapoja. Viitattu 5.10.2016.

<http://www.sitra.fi/yhteiskunta/yhteisollisyys>

Sng, Nelson 2016. 7 Schools that offer eSports Programmes. Verkkootikkeli. Viitattu 7.10.2016.

<http://www.redbull.com/sg-en/7-schools-that-offer-esports-programmes>

Sponsor Insight 2016. Sponsor Navigator: E-Sports. Diasarja tutkimustuloksista. Ei julkaistu.

Tilt 2015. No nyt! Finniko tekee uskomattoman kulttuuriteon ja näyttää eSportsia valkokankaalta suorana lähetyksenä. Verkkoartikkeli. Viitattu 5.10.2016.

<http://www.tilt.fi/uutiset/no-nyt-finniko-tekee-uskomattoman-kulttuuriteon-ja-nayttaa-esportsia-valkokankaalta-suorana-lahetyksena/>

Tuominen, Pasi 2015. Esports nuorisotyöhön. Blogikirjoitus. Viitattu 6.10.2016.

<https://www.verke.org/blog/esports-nuorisotyohon/>

Turku 2016. Nuorisopalvelut. Esittelyteksti. Viitattu 18.10.2016.

<https://www.turku.fi/organisaatio/toimialat/vapaa-aikatoimiala/nuorisopalvelut>

Twitch 2016. About Twitch. Sivuston esittelyteksti. Viitattu 10.10.2016.

<https://www.twitch.tv/p/about>

Tykes 2016. Benchmarking-menetelmä. Verkkojulkaisu. Viitattu 10.10.2016.

http://tykes.lpt.fi/methods_docs/BENCHMARKING_MENETELMAKORTTI2.pdf

Typpö, Juho 2016. Videopelaamista saatetaan pian opettaa lukioissa ja ammattikouluissa ympäri Suomea – Porvoossa se on jo alkanut. Verkkoartikkeli. Viitattu 6.10.2016.

<http://nyt.fi/a1453171356651>

UCI 2016. UCI to launch first-of-its-kind official e-sports initiative in the fall. Verkkoartikkeli. Viitattu 7.10.2016

<https://news.uci.edu/press-releases/uci-to-launch-first-of-its-kind-official-e-sports-initiative-in-the-fall/>

UPIKE 2014. UPIKE enters the arena with new ESports program. Verkkoartikkeli. Viitattu 7.10.2016.

<http://www.upike.edu/News/Campus/UPIKE-enters-the-arena-with-new-ESports-program>

Valtakunnallinen Työpajayhdistys Ry 2015. Sosiaalinen vahvistaminen käsitteenä ja palveluina. Verkkojulkaisu. Viitattu 5.10.2016.

http://www.tpy.fi/site/assets/files/1372/sosiaalinen-vahvistaminen-k_sitteen_-ja-palveluina.pdf

Visionist 2015a. Jimm's julkaisee "elektronisen urheilun ABC" -juttusarjan. Verkkoartikkeli. Viitatti 5.10.2016.

<https://visionist.fi/2015/09/15/jimms-julkaisee-elektronisen-urheilun-abc-juttusarjan/>

Visionist 2015b. Elektronisen urheilun ABC, osa 4: Pelitietokone on elektronisen urheilijan tärkein työkalu. Verkkoartikkeli. Viitattu 5.10.2016.

<https://visionist.fi/2015/10/06/elektronisen-urheilun-abc-osa-4-pelitietokone-on-elektronisen-urheilijan-tarkein-tyokalu/>

Visionist 2015c. Elektronisen urheilun ABC, osa 2: Elektronisen urheilun joukkueet. Verkkoartikkeli. Viitattu 5.10.2016.

<https://visionist.fi/2015/09/21/elektronisen-urheilun-abc-osa-2-elektronisen-urheilun-joukkueet/>

Visionist 2015d. Elektronisen urheilun ABC, osa 3: Elektronisen urheilun tapahtumat. Verkkoartikkeli. Viitattu 5.10.2016.

<https://visionist.fi/2015/09/28/elektronisen-urheilun-abc-osa-3-elektronisen-urheilun-tapahtumat/>

Väestöliitto 2016. Yhteisöllisyys. Viitattu 5.10.2016.

http://www.vaestoliitto.fi/vanhemmuus/tietoa_vanhemmille/pienten_lasten_vanhemat/elamaa_lapsiperheessa/yhteisollisyys/

Wessman, Jaana 2016. Digipelineuvoja. Blogikirjoitus. Viitattu 5.10.2016.

<http://viite.blogspot.fi/2016/08/pidin-ropeconissa-esitelman-aiheesta.html>

Wingfield, Nick 2014a. Real Crowds and Big Money. Verkkoartikkeli. Viitattu 6.10.2016.

<http://www.nytimes.com/2014/08/31/technology/esports-explosion-brings-opportunity-riches-for-video-gamers.html?action=click&contentCollection=Technology&module=RelatedCoverage®ion=EndOfArticle&pgtype=article>

Wingfield, Nick 2014b. E-Sports at College, With Stars and Scholarships. Verkkoartikkeli. Viitattu 6.10.2016.

<http://www.nytimes.com/2014/12/09/technology/esports-colleges-breeding-grounds-professional-gaming.html>

LIITTEET

Liite 1: kyselyrunko / haastattelu 1

Kauanko olet pelannut / harrastanut Counter-Strikea?
 Minkälaista vapaa-ajan viettosi oli ennen TGA:n toimintaa? Onko muuttunut?
 Oletko pitänyt TGA:n toiminnasta?
 Oletko saanut uusia kavereita TGA:n toiminnan kautta?
 Onko motivaatiosi pelaamista kohtaan muuttunut TGA:n toiminnan myötä?
 Mitä kehitettävää TGA:n toiminnassa olisi?
 Missä TGA on vuoden päästä?

Liite 2: kyselyrunko / haastattelu 2

Voiko pelaaminen olla sinun mielestäsi harrastus? Miksi?
 Voidaanko digitaalista pelaamista pitää urheiluna? Miksi?
 Mitä pelit merkitsevät sinulle?
 Mitä olet saanut peliharrastuksesta?
 Ovatko jotkin taitosi kehittyneet pelien ansiosta? Mitkä?
 Ihailenko tai pidätkö jotain pelaajaa / joukkuetta roolimallina? Ketä?
 Tietävätkö koulukaverisi peliharrastuksestasi? Miten he suhtautuvat siihen?
 Pidetäänkö pelaamista "nörttinä" / käytetäänkö termiä "nörtti" koulussasi?
 Miksi TGA:n kaltaista pelitoimintaa pitäisi tukea?
 Miten pitkään luulet olevasi / haluaisit olla TGA:n toiminnassa mukana?
 Miten huoltajasi / sinulle läheinen aikuinen suhtautuu pelaamiseesi?
 Minkälaista suhtautuminen oli ennen TGA:n toimintaa, entä sen jälkeen?
 Onko suhtautuminen muuttunut TGA:n toiminnan myötä?
 Mitä haluaisit sanoa pelaamisesta / peliharrastuksesta vanhemmille, jotka eivät tiedä tarpeeksi pelaamisesta?

Liite 3: kyselyrunko / haastattelu 3

Kertoisitko urastasi Turun Nuorisopalveluilla?
 Mistä kiinnostus peleihin ja elektroniseen urheiluun on lähtenyt?
 Voiko pelaaminen / pelit olla mielestäsi harrastus? Miten, miksi?
 Voidaanko digitaalista pelaamista pitää urheiluna? Miksi?
 Mitä peliharrastus voi antaa nuorelle?
 Voidaanko elektronista urheilua käyttää nuorisotyössä? Miten?
 Mitä hyötyjä siinä on perinteiseen nuorisotyöhön verrattuna?
 Miksi Turun Nuorisopalveluiden tulisi tarjota TGA:n kaltaista toimintaa nuorille?
 Miten vanhempien tulisi suhtautua nuoren pelaamiseen?
 Miten vanhemmat voivat tukea nuorta peliharrastuksessaan?
 Mitä vanhempien tulisi tietää peleistä ja elektronisesta urheilusta?
 Muuta?

Liite 4: eSports-opas



MIKÄ ESPORTS?

Opas pelaavan nuoren vanhemmalle

ALUKSI

Tämä opas on tehty yhdessä Turun Nuorisopalveluiden Turku Game Academy nuorten kanssa. Oppaan eri sivuilta löydät tärkeää tietoa eSportsista eli elektronisesta urheilusta ja pelaamisesta, peliharrastuksen monipuolisuudesta, terveistä pelitavoista sekä vinkkejä, kuinka tukea nuorta peliharrastuksessaan.

ESPORTS?

- Digitaalisten pelien kilpailullista pelaamista
- Yksilöt tai joukkueet vastakkain
- Monia eri pelejä, esimerkiksi: League of Legends, Counter-Strike: Global Offensive, Dota 2, Hearthstone
- Eri pelien turnauksia järjestetään jatkuvasti
- Tapahtumat ja striimit eli livevideot keräävät valtavasti katsojia

PELAAMINEN HARRASTUKSENA

- Varteenotettava harrastus siinä missä jalkapallo tai pianonsoittokin
- Sosiaalista, tavoitteellista ja kehittävää toimintaa
- Pelit yhdistävät: uudet kaveriporukat, joukkueet, peliyhteisöt – pelin sisällä ja ulkopuolella
- Pelit opettavat ja kehittävät monia nuoren taitoja ja antavat nuorelle paljon
- Pelaamisesta voi tulla ammatti

FAKTA League of Legends -pelin vuoden 2015 kansainvälinen finaaliottelu keräsi samanaikaisesti 14 miljoonaa katsojaa verkossa.

www.lolesports.com/en_US/articles/worlds-2015-viewership

TERVEET PELITAVAT

- Riittävä liikunta
- Taukoja ja happihyppelyitä pelaamisen lomassa
- Monipuolinen ruoka ja juoma
- Hyvä ergonomia
- Hyvät käytöstavat verkossa
- Riittävä uni

VINKKI PELAAJALLE!

Analysoi pelaamistasi. Aivoton pelaaminen ei tuota tulosta. Treenaa järjestelmällisesti.

VINKKEJÄ VANHEMMALLE

- Kysy, kiinnostu, keskustele. Anna nuoren kertoa, mitä pelissä tapahtuu
- Kannusta nuorta saavuttamaan tavoitteensa terveitä pelitapoja noudattaen
- Sopikaa yhteiset säännöt
- Jos pelaaminen ei aiheuta ongelmia muun elämän suhteen, ei pelaamista tarvitse rajoittaa – tärkeintä on, että harrastuksessa on järki mukana. Älä kiellä, vaan tue.

Tutustu lisää: verke.org seul.fi

NUORILTA KUULTUA

“Pelaaminen on turvallinen harrastus”

“Vaikka nuori istuisikin yksin kotona tietokoneen ääressä, hän saattaa ystävystyä lukuisten ihmisten kanssa verkon välityksellä”

“Pelaaminen on mielekästä viikonlopun vietettä”

“Pelaaminen on hauskaa!”



Tämä opas tehtiin osana opinnäytetyötä, jonka otsikkona on ”Elektroninen urheilu osana nuoren vapaa-aikaa”. Tilajana toimi Turun Nuorisopalvelut.

Toimin Turku Game Academyn vetäjänä ohjaaja Tanja Kuokkasen kanssa. Olen harrastanut ja seurannut elektronisen urheilun kulttuuria jo useamman vuoden ajan ja perehtynyt sen mahdollisuuksiin nuorisotyössä. Tunnistan pelien mahdollisuudet osana kasvatusta ja näen pelit erinomaisena mahdollisuutena tavoittaa nuoria.

Oscar Kirikoski
Yhteisöpedagogi

**ASTU ROHKEASTI
PELIEN MAAILMAAN!**